www.gameblog.com.br

PlayStation

Dicas & Truques para

PROMOÇÃO Seja criativo e leve para casa o primeiro PlayStation 3 do Brasil

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 94

Nº 94 • Ano 8
Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90
Novembro 2006

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

1237 DICAS & TRUQUES

A chegada do PlayStation 3

Tudo sobre o lançamento e mais um teste exclusivo com 16 jogos direto do Japão

Reviews

- FIFA 07
- God Hand
- The Fast & Furious
- B-Boy
- Ridge Racer 2
- Mercury Meltdown
- EyeToy Lemmings
- Valkyrie Profile 2

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

O game de luta mais animal do PS2. Aqui, detonado do Konquest e guia completo do novo sistema de Fatalities

Detonados PS2

Final Fantasy XII

Roteiro completo para chegar ao final desta gigantesca aventura

Scarface: The World is Yours

Transforme-se no dono do mundo e senhor do PS2 com nosso detonado

Bully

Seja o melhor (ou pior) aluno da escola com nossas aulas particulares

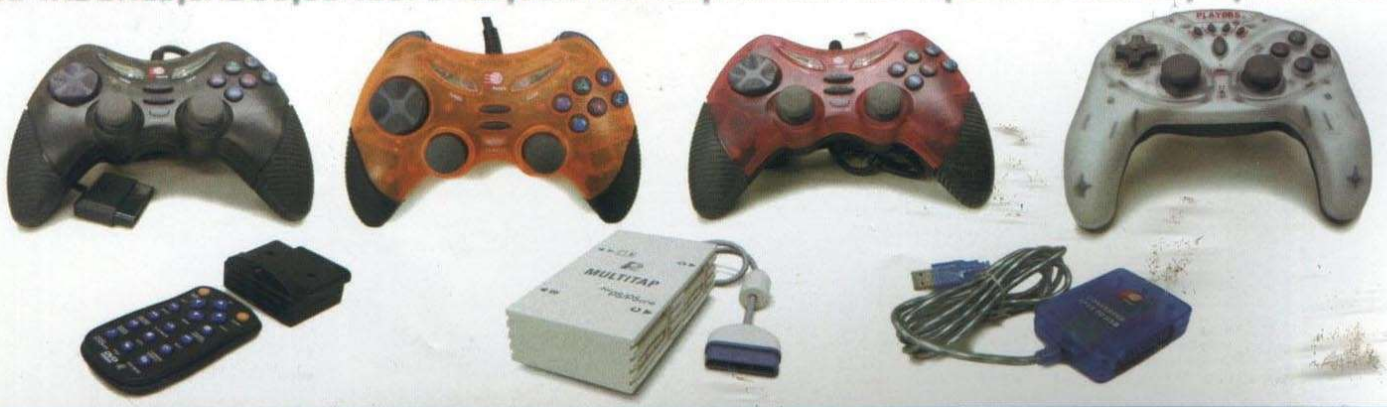
www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive,
Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES RF, CONSOLES



PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-0330	Tel:(0xx19)3236-0179

PlayStation

Novembro/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella
Redação: Felipe Azevedo, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Akira Suzuki, Amer Houmaichi, Bruno Ramalho, Daniel Facciolla, Danilo Porto Bastos, Gustavo Petró, Humberto Martinez, José Júnior, Julio Wecchi, Makotron, Matheus Bourg

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Leticia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá:
00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br **Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas**

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

DEMOCRACIA GAMER

Esta edição da **Dicas & Truques para PlayStation** foi fechada dias antes do segundo turno das eleições presidenciais de 2006, então ainda não sabíamos do resultado. Mas seja ele qual for, o governante foi eleito por decisão da maioria do povo brasileiro.

A nova geração dos videogames também está às nossas portas. Dependendo do dia em que você estiver lendo isso, ela pode até já ter adentrado a sua casa se você for um dos felizardos que conseguiram garantir um PlayStation 3 logo no lançamento. O Luizão, nosso redator-chefe e diretor executivo, partiu para Nova York disposto a passar um aperto danado nas filas das lojas americanas para garantir o nosso exemplar do console. A razão desse esforço é para que você, leitor, conheça tudo sobre ele aqui em nossas páginas. E também para satisfazer nossa vontade de jogar os games fantásticos do PS3, afinal ninguém é de ferro, não é mesmo?

E agora que a nova geração finalmente pode ser desfrutada pelos jogadores de todo mundo, uma outra eleição toma forma nas urnas do mundo dos games: qual será o console eleito pela maioria dos jogadores nesta nova onda da tecnologia do entretenimento? Sony, Nintendo e Microsoft já estão cada qual com seu baralho e, pouco a pouco, vão colocando as cartas na mesa. Arriscar um palpite sobre quem vai sair por cima nessa briga ainda é por demais prematuro. Você, que é leitor de uma revista sobre PlayStation, provavelmente já tem um candidato e torce para que o PS3 seja o presidente dos consoles. Nós, em nossa função de jornalistas, temos por obrigação relatar todos os detalhes dessa campanha para que não haja fraude eleitoral de nenhuma espécie.

Esse é o nosso compromisso. Pode cobrar pois não é promessa de político.

Eduardo Trivella
trivella@europanet.com.br

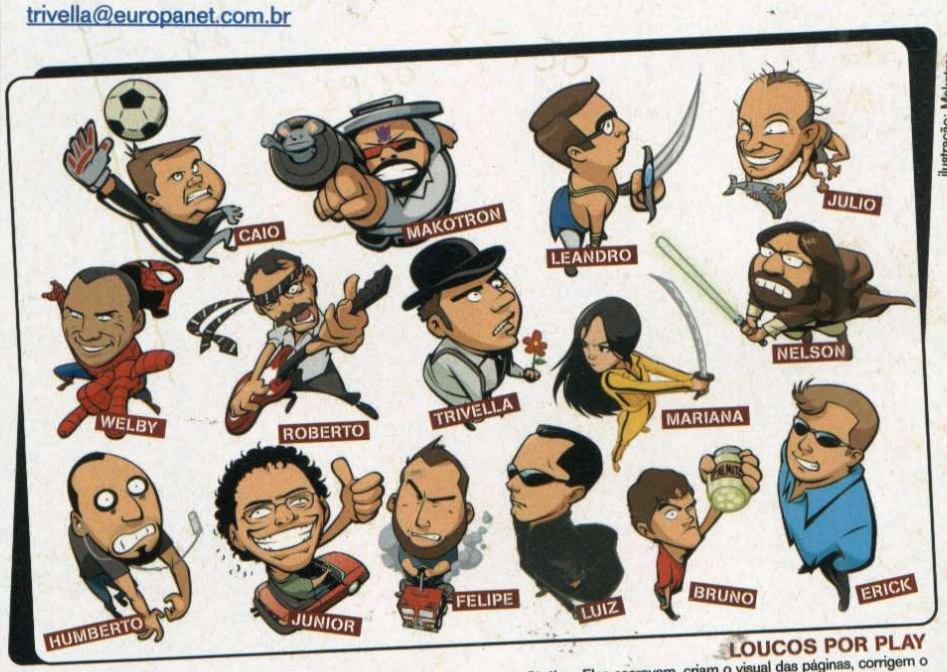


ilustração: Makotron

LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam PlayStation, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

MD GAMES

MD GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!

Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

3361-8844
3361-4957
3338-1801

TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

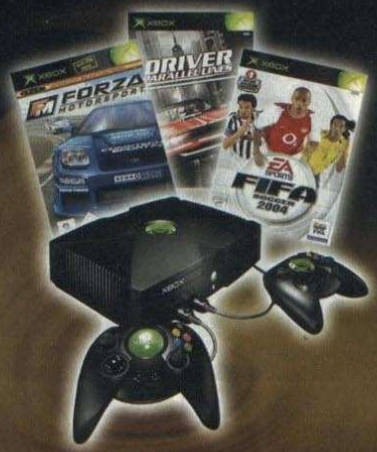
(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL



X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

CAPA

62 Mortal Kombat: Armageddon

GERAL

10 Fala, Galera!
11 Chora, Galera!
98 Compras
58 Garota PlayStation
105 Hora do Reset
14 News
57 Pôster: Fina Fantasy XII
08 Promoção
100 Superteste
96 Trash Zone

PREVIEWS (PS3)

20 Haze
22 F.E.A.R.
26 Ender Scrolls IV: Oblivion

PREVIEWS (PS2)

24 WWE Smackdown vs. Raw 2007
26 Eragon

PREVIEWS (PSP)

24 WWE Smackdown vs. Raw 2007
24 Gunpey Reverse
26 Eragon

REVIEWS (PS2)

54 B-Boy
50 Fifa 07
54 God Hand
53 Lemmings
55 NBA Live 07
52 The Fast & The Furious: Tokyo Drift
52 Valkyrie Profile 2: Silmeria

REVIEWS (PSP)

50 Fifa 07
56 Mercury Meltdown
56 Ridge Racer 2

ESPECIAL PS3

28 O Todo Poderoso PlayStation 3
36 TGS 2006
38 Teste PS3: Heavenly Sword
38 Teste PS3: Virtua Tennis 3
40 Teste PS3: Formula One Championship
40 Teste PS3: Motostorm
41 Teste PS3: Resistance: Fall of Man
41 Teste PS3: The Eye of The Judgement
42 Teste PS3: Warhawk
42 Teste PS3: Gran Turismo HD
43 Teste PS3: Lair
43 Teste PS3: Genji: Days of The Blade
46 Teste PS3: Virtua Fighter 5
46 Teste PS3: Sonic The Hedgehog
46 Teste PS3: Monster Kingdom: Unknown Realms
48 Teste PS3: Ridge Racer 7
48 Teste PS3: Coded Arms: Assault
48 Teste PS3: Hot Shots Golf 5

DETONADOS & CIA

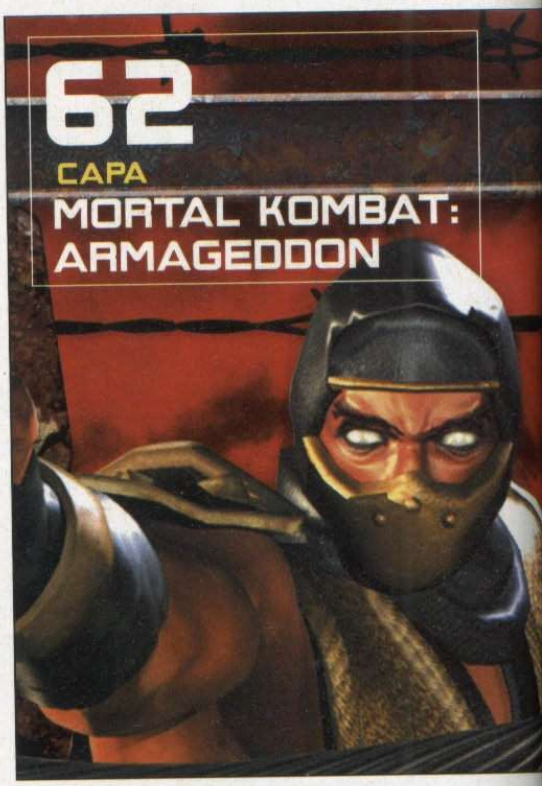
70 Bully
86 Final Fantasy XII
78 Scarface

DICAS (PS1)

102 Black Dawn

DICAS (PS2)

102 007: Everything or Nothing
102 DEF JAM Fight for NY: The Takeover
102 Disgaea 2: Cursed Memores
102 Ice Age 2: The Meltdown
102 NCAA Football 07
103 Rougue Trooper
103 Samurai Warriors 2



DICAS (PSP)

102 Crow: City of Angels
102 DEF JAM Fight for NY: The Takeover
102 Dynasty Warriors Vol. 2
102 Juiced: Eliminator
103 Tiger Woods PGA Tour
103 Tomb Raider: Legend

TRAPAÇAS

104 King of Fighters 2006
104 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
104 Okami
104 Simpsons: Hit & Run
104 Sims,The
104 Super Trucks Racing
104 Yakuza

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA
OGILVY
Ref.: XGPPD011 – XGPPD014
LIGHT
GAMES
ST/STOP
MODE
LAP/RST
www.xgameswatches.com.br
GAMES
Para quem não pára um minuto.

PROMOÇÃO

PRORROGADA

SUPERPROMOÇÃO PLAYSTATION 3

Por que o PlayStation 3 será o melhor console do mundo e merece estar na minha casa?

1º lugar: 1 PS3 + 1 controle Neo (PS2)
2º ao 10º lugar: 1 controle Neo (PS2)

MAIS PRÊMIOS

A Superpromoção PS3, da edição 93, ganhou um upgrade. Agora, serão dez ganhadores, sendo que o primeiro colocado leva um PS3 e um **controle Neo de PS2**; e o segundo ao décimo colocados, um controle Neo cada (os acessórios são compatíveis apenas com o PS2).

Agora você tem mais tempo para participar da Superpromoção PlayStation3. Preencha o cupom abaixo, escreva uma resposta criativa e mande-o até o dia 5 de dezembro de 2006 para a redação.

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Superpromoção PlayStation 3 – Dicas & Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900.
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de dezembro de 2006 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. Os cupons devem ser preenchidos corretamente com os dados pessoais do participante e a resposta para a pergunta "Por que o PlayStation 3 será o melhor console do mundo e merece estar na minha casa?"
4. Cada cupom deve conter uma frase com, no máximo, 15 palavras. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 96**, que estará nas bancas no dia 5 de janeiro de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 28 de fevereiro de 2007 para garantir o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio para o primeiro colocado é um console PlayStation 3 e um controle Neo para PS2. Já para o segundo ao décimo colocados, o prêmio é um controle Neo para PS2. Todos os prêmios serão entregues aos vencedores até o segundo semestre de 2007.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71
DECRETO no 70.951/72, Art. 30.

Promoção PS3 – D&T para PlayStation

Envie o cupom até 5 de dezembro de 2006 para a redação da **Dicas & Truques para Playstation**.

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido**: _____

Por que o PS3 será o melhor console do mundo e merece estar na minha casa? (até 15 palavras)

_____

_____

_____

RESULTADO DA PROMOÇÃO ANTERIOR

A Promoção Bully, da edição 92, contou com a participação de milhares de leitores de todo Brasil. O objetivo era criar uma resposta criativa para a seguinte pergunta: o que a galera da redação da **Dicas & Truques** faria na hora do recreio se estudasse na mesma escola que o personagem principal de Bully? Confira a frase vencedora e o nome do felizardo que faturou o prêmio.

Ganhador: Felipe Schardosim – São Paulo/SP
Frase: "Quebraria o sinal da escola para o recreio não acabar mais."
Prêmio: 1 PS2 com 1 controle original

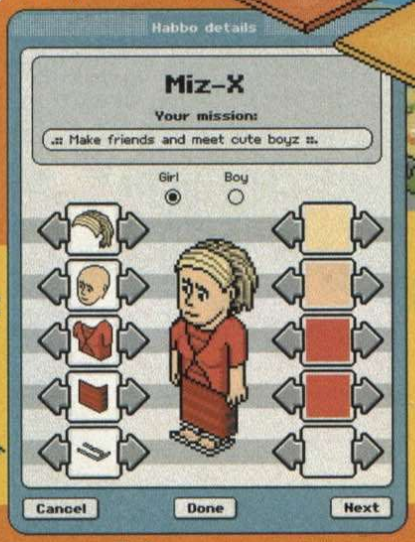
HABBO HOTEL

Entre!

Habbo Hotel é o ponto de encontro virtual mais descolado da Internet. Um lugar animado onde todos estão sempre inventando mil coisas para fazer. Entre e fique à vontade. Você não paga nada e pode conversar, andar, dançar, comer, beber, sem nunca se cansar.

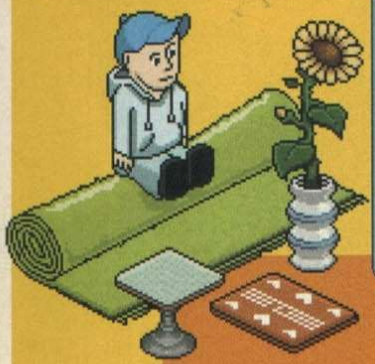
Escolha seu personagem!

Escolha um nome para seu personagem. Procure a roupa que mais combina com você. Mude seu penteado e arrase no visual.



Faça Amigos!

No Habbo Hotel você encontra amigos por todos os lados. Aproveite pra sair de rolê pelas cafeterias, restaurantes, piscinas e salas de jogos do Hotel.



Monte seu quarto

Mova sofás pesados e mesas de jantar com um clique do seu mouse. Crie quantos quartos quiser. Você pode decorar do seu jeito, e ainda fazer festas para os amigos.

Conversas, competições, jogos, seu quarto e ótimos amigos.

TUDO ISSO NO HABBO HOTEL!

PROMOÇÃO PLAYSTATION

Crie seu personagem Habbo até o dia 31.10.06 e ganhe móveis para colocar em seu Quarto no Hotel.
Acesse www.habbo.com.br/playstation responda a pergunta: Qual matéria da edição de outubro você mais gostou?
Promoção exclusiva para leitores Playstation que efetuarem seu registro no Habbo Hotel em português até as 23h59 do dia 31/10/06. Válido apenas para um Habbo por pessoa.

HABBO®
habbo.com.br

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! A seção de cartas da Dicas & Truques para PlayStation é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós e torça para ver sua carta publicada

TUDO AO MESMO TEMPO Rapidez de raciocínio é primordial em jogos de estratégia em tempo real como *Goblin Commander: Unleash the Horde*

ESTRATEGISTA

P Gostaria de saber se existem jogos para o PS2 como *Age of Empires* e *Rise of Nations* do PC. Por favor, me ajudem! Não agüento mais tanta angústia!
Gleison Moura
Contagem – MG

R *São Judas Tadeu é o padroeiro dos angustiados, a* ***Dicas & Truques para PlayStation*** *é a salvação dos aflitos que buscam games de estratégia em tempo real (RTS). Não se desespere, meu filho. Para tudo há solução. Anote aí:* Rise of Nations *não saiu para PS2, mas a série* Age of Empires *tem um representante no console. Trata-se de* Age of Empires II: The Age of Kings, *lançado em 2001 nos EUA. Se quiser se aventurar em algo mais obscuro, tente o* Goblin Commander: Unleash the Horde *ou, então,* Army Men: RTS.

GRAVANDO

P Li em uma edição passada que uma pessoa mandou para vocês um video com um gol olímpico no jogo *Winning Eleven*. Gostaria de saber como faço para gravar os jogos de PS2 em VHS, pois estou com dificuldade em achar alguns sapos (durante a cena com a motocicleta) do jogo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*
Frederick Andrade
Jales – SP

R *É mole, Fred. Tudo o que você deve fazer é conectar o PS2 a um videocassete através do cabo de áudio e vídeo e o videocassete à televisão com um cabo RCA. Coloque o seletor do videocassete em "line" (ou qualquer que seja o equivalente em seu aparelho) e aperte REC nos momentos em que você quiser gravar.*

BUCHA DE CANHÃO

P Apenas seis meses após a compra de um PlayStation 2 (não é Slim), precisei trocar o sistema de engrenagens do canhão. Gostaria de saber o que posso fazer para resguardar este sistema contra quebras. E quais outros procedimentos devo adotar para preservar o PlayStation por mais tempo?
Paulo H.P. Mattos
Salvador – BA

R *Acima de tudo, evite usar games piratas. Muitas das mídias utilizadas em softwares piratas são de baixa qualidade e fazem um mal que você não imagina a seu PS2. Mas como sabemos que resistir a essa tentação é difícil, temos outras dicas. Procure não mudar muito seu aparelho de lugar, o canhão do PS2 é muito sensível e qualquer solavanco a mais pode desalinhá-lo. Seu amigo quer que você leve o videogame na casa dele? Fale pro cara deixar de ser preguiçoso e mande-o ir até sua casa! Quanto mais o Play ficar quietinho num canto, mais sossegada será a vida do canhão. Evite também locais pouco arejados ou que acumulem muita poeira. Isso é um verdadeiro veneno para seu videogame.*

RODA TUDO

P Quando comprei meu PlayStation 2, o vendedor me disse que não é muito bom rodar CDs de PlayStation 1 e DVDs, que era para eu utilizar somente CDs de PlayStation 2. Uns falam que não tem nada a ver, já outros dizem o contrário. Afinal de contas, isso é verdade ou mentira?
Renato Pontes de Moura
Coronel Fabriciano – MG

R *Balela, Renato. Pura balela. Se o PS2 foi produzido com retrocompatibilidade e possibilidade de rodar DVDs de filmes, por que diabos você não deveria usufruir dessas comodidades? Das duas, uma: ou o vendedor não manja nada de nada ou vendeu o PS2 com algum modchip vagabundo que não suporta de maneira correta tudo o que aparelho é capaz de fazer. Abra o olho com esses pirateiros!*

ERRATA

Na edição passada, o preço do controle de PS2 da loja Antrax Games saiu errado na página 28. O preço correto, na época, era de R$ 60,00.

BATRÁQUIO O leitor Frederick Andrade não achou os sapos na cena da moto em *Metal Gear Solid 3*, e este aqui não achou sequer a moto

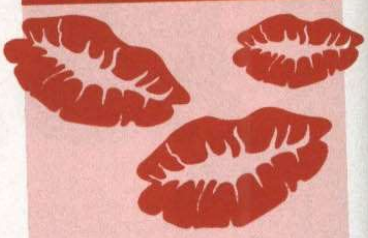
TAPAS...

Não façam mais a Garota PlayStation. A revista é líder no mercado brasileiro e vocês ficam se rebaixando para vender mais.
Thiago Candido
São Paulo – SP

Os detonados estão bem mais ou menos. Às vezes vêm uns jogos meio bobinhos que dá até pena de colocar no Play 2.
Ederson Merçes Gonçalves
Via e-mail

A capa da edição nº 88 é escrota. A Lara está com a cara muito feia, parece a cara da minha sogra.
Wallace da Silva
Rio de Janeiro – RJ

E BEIJOS



Compro a revista desde a edição nº 75 e não me arrependo. Eu fico sabendo das informações que me interessam e os detonados são perfeitos.
Grace F.
Via e-mail

Sem rasgação de seda, mas esta é a melhor revista de games no momento. Coleciono desde a nº 5 e vocês têm me deixado por dentro do mundo dos games
Marcelo R. dos Santos Moreira
Jacareí – SP

Antes, eu ficava travado direto nos meus jogos. Mas agora isso não acontece mais, pois conto com a ajuda de vocês.
Rodrigo Torres
Campos dos Goitacazes – RJ

CHORA, GALERA!

Serviço de utilidade pública: a última página da seção de cartas da D&T é inteiramente dedicada a dúvidas relacionadas à detonação de jogos. Encalhou em algum chefe? Precisa de um código salvador? Escreva para nós e chore as pitangas

-CICLISTA SOFREDOR

P Compro a revista desde a edição nº 26 e nunca li uma sílaba sobre o jogo *Mat Hoffman's Pro BMX 2* do PS2, por sinal um ótimo jogo! Então, para amenizar meu sofrimento, por favor publiquem os comandos das manobras especiais desse jogo.

Eduardo
Porto Alegre – RS

R *Tá sofrendo? Então aqui vai o nosso tratamento "especial". Cada personagem tem três especiais (ocultamos os nomes dos golpes por questões de espaço).*

Mat Hoffman:
1-→, ←, ● / 2-←, ↑, ● / 3-→, ↓, ■.

Butcher:
1-→, ←, ■ / 2-←, →, ● / 3-↑, →, ●.

Rick Thorne:
1-→, ←, ● / 2-←, →, ■ / 3-↓, →, ●.

Mike Escamilla:
1-←, →, ● / 2-→, ←, ■ / 3-→, ↑, ■.

Simon Tabron:
1-←, →, ● / 2-→, ←, ■ / 3-←, ↓, ■.

Kevin Robinson:
1-→, ←, ● / 2-←, →, ■ / 3-↓, →, ■.

Cory Nastazio:
1-→, ←, ● / 2-←, →, ■ / 3-↑, ←, ■.

Ruben Alcantra:
1-←, →, ● / 2-→, ←, ■ / 3-↓, ←, ●.

Seth Kimbrough:
1-←, →, ■ / 2-→, ←, ● / 3-→, ↓, ■.

Nate Wessel:
1-→, ←, ● / 2-←, →, ■ / 3-↓, ←, ●.

Day Smith:
1-←, →, ■ / 2-←, ↓, ■ / 3-→, ←, ●.

Vanessa:
1-→, ←, ■ / 2-↑, ←, ■ / 3-←, →, ●.

Big Foot:
1-→, ←, ● / 2-←, →, ■ / 3-←, ↑, ●.

Volcano:
1-←, →, ■ / 2-↓, →, ■ / 3-→, ←, ●.

■ **O MUNDO DE PERNAS PARA O AR** Cada personagem de Mat Hoffman's Pro BMX 2 possui três manobras especiais pra lá de radicais

ATIRANDO PARA MATAR

P Estou na última fase do jogo *Gun* para PS2, mas não consigo matar o velho de barba. O jogo diz para atirar nas dinamites que ele joga. Eu atiro, elas explodem e nada acontece. Fico um tempão acertando as dinamites e nada! O que estou fazendo de errado?

Marcelo Santos
São Paulo – SP

■ Cuidado ao atacar velhos de barba que usam dinamites. Você pode estar atrás do cara errado...

R *Ainda bem que esta não é a edição de dezembro. Se fosse, não o ensinaríamos a matar o velho de barba pois você poderia confundi-lo com o Papai Noel. Mas como ainda estamos há mais de um mês das festas natalinas, vamos cuidar de Magruder, o último chefe de* Gun, *que, por acaso também é um senhor idoso com pêlos faciais brancos.*

Como todo último chefe, Magruder é um osso duro de roer: o velho está muito bem protegido e ainda tem um estoque infinito de dinamites. A batalha contra ele é dividida em duas partes; na primeira, mantenha distância e desvie das dinamites que ele joga ou atire nelas para que explodam. Observe o ambiente e você verá áreas cinzas no chão; atraia Magruder para esses locais e, quando ele estiver bem próximo, use dinamites ali. Repita o processo até que o inimigo suba para uma plataforma e a segunda parte do duelo se inicie.

Desta vez, não fique muito longe senão os capangas dele vão atacá-lo. Procure abrigo na rocha que está diretamente abaixo da plataforma onde ele está, saque sua espingarda Sharpshooter e acione o zoom. Quando Magruder estiver em sua mira, saia de trás da rocha e atire uma vez na cabeça dele. Desligue o zoom rapidamente e entre no modo quickdraw para que tudo fique em câmera lenta. O velho vai continuar jogando dinamites, só que agora mais devagar que uma lesma. Aproveite a folga e atire em uma dinamite quando ela estiver bem próxima ao teto. Repita tudo isso até que uma grande rocha caia na cabeça do cara.

PIZZA TIME

P Gostaria de saber se há algum truque para destravar o jogo de arcade das Tartarugas Ninjas no game *Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus* de PS2. E também o jogo de SNES, *Turtles in Time*, no *Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare* de PS2.

Alessandro Costa Ferreira
São Gonçalo – RJ

R Arcade Game*: quando estiver nos telhados da fase 9-1, quebre todos os caixotes para achar um artefato. Leve-o de volta para casa e entregue-o a April. Depois que ela avaliar o item, volte para a tela-título e você verá a nova opção.*

Turtles in Time*: é só passar o episódio 1 do modo missão.*

UM OÁSIS NO DESERTO

P Estou travada no jogo *Breath of Fire 3* do PS1. Não consigo sair daquele deserto onde é preciso seguir as estrelas. Será que vocês poderiam me ajudar?

Bianca Rodrigues Camargo
Guarulhos – SP

R *Não há como confiar em certos personagens de videogame. Horis, de* Breath of Fire 3, *é um desses pilantras, pois as indicações que ele dá para sair do deserto estão todas erradas. Nós poderíamos lhe ensinar direitinho como se guiar pelas estrelas em uma navegação pelo deserto, mas como você provavelmente está com pressa, há um jeito mais simples e rápido de sair dessa.*

No início dessa área, vire uma vez para a direita (aperte → no direcional digital) de modo a olhar para o ponto intermediário entre a Estrela do Norte verdadeira (Norte) e a Estrela do Norte falsa (Leste). Agora, é só caminhar nessa direção até encontrar o oásis e saciar sua sede.

INICIAL

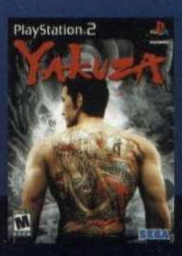
A Sua Diversão Começa Aqui!

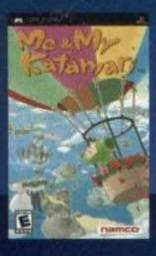
Produtos Originais Logitech para PS2 e PC

Agora, cliente **Inicial** pode contar com a tecnologia de uma das melhores marcas de acessórios do mundo, sem ter que pagar um absurdo por isso. Só aqui você encontra as melhores marcas, pelo melhor preço e atendimento diferenciado.

PS2 Acessórios PSP

PS2 Jogos PSP





NOVIDADES a partir de... **R$ 99,00**

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - Jd. do Lago - Campinas - SP - Loja 214 - (19) 3267-2163

GAMES

INICIAL GAMES

EXCLUSIVO !!!

KIT PREMIUM

ou

= 6 MESES

GRÁTIS

Preços Imbatíveis

Adquira seu KIT PREMIUM ou um PSP
e LEVE GRÁTIS 6 MESES DE ASINATURA
da sua revista predileta,
"Dicas & Truques para PLAYSTATION",
entregues em sua casa.
Só a melhor loja de games do Brasil,
pode presentear você!
Na INICIAL GAMES, seu brinde não é surpresa!!!
Comprou, ganhou!!!

Adesão gratuita

Adquira também o seu
CARTÃO PREFERENCIAL INICIAL GAMES,
Obtenha descontos especiais e ainda,
desfrute das vantagens da
REDE "DESCONTO AQUI"...
www.descontoaqui.com.br

12X no cheque ou carnê - 10X nos cartões MasterCard REDE SHOP VISA VISA Electron Hipercard Descontos especiais a vista!

TELEVENDAS 19 3236-0056

MEGASTAFF

visite nosso site

INICIAL GAMES

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

por Matheus Bourg

REDE ONLINE DE FÁBRICA

Aprecie o melhor que o PS3 tem a oferecer sem pagar um tostão a mais por isso

Já faz um tempo que a Sony deu a atender que tem desejos de dominar o mundo online com o PS3. Mas mesmo com o planeta inteiro sabendo de seus planos, muitas dúvidas ainda pairavam sobre o sistema online do console. Até agora.

Nome, a plataforma já tem: PlayStation Network. Os consoles já virão de fábrica com tudo pronto para que o usuário se conecte. Mas como essa rede funciona, quanto custa, quais são seus principais atrativos são informações que permaneciam como incógnitas até pouco tempo atrás. Depois de deixar todo mundo curioso durante meses, a Sony resolveu soltar várias respostas relacionadas aos principais aspectos de sua nova rede.

Por se tratar de um produto que "respira" o multiplayer e as funcionalidades ligadas a ele, o PS3 tratará de mostrar isto a partir do segundo em que for ligado, visto que o jogador, antes de tudo, precisará criar um perfil de usuário caso queira usufruir das inúmeras novidades pelas quais milhões de jogadores estão esperando. Graças à presença de um disco rígido em ambas versões – completa e básica – o console poderá abrigar dezenas de contas simultaneamente. O jogador só precisa selecionar a sua para que todas as opções previamente salvas surtam efeito, característica interessante para quem pretende compartilhar o PS3 com outras pessoas.

Quando o acesso à conta já estiver habilitado, será hora de contemplar uma das mecânicas mais interessantes no que diz respeito à nova rede: a opção "Amigos". Ao lado de cada nome na lista, uma barra de opções permitirá os mais variados tipos de interação, desde o envio de e-mails, checagem de mensagens e até mesmo inicialização de conversas com elementos de vídeo e voz. Isto sem falar na possibilidade de verificar o que cada contato está fazendo e se, de fato, está conectado. Para ter direito a tudo isso, não é preciso meter a mão no bolso, ou melhor dizendo, revelar os números de seu cartão de crédito internacional. O único momento em que informações financeiras serão solicitadas será quando o usuário finalizar uma transação na PlayStation Store, a loja virtual que a Sony criou para o console.

■ **SNAKE** Através da rede, será possível espionar os amigos e saber que games eles estão jogando

Tida como a parte central de toda estratégia da empresa – afinal, a seção compreenderá a parcela mais rentável da estrutura – a PlayStation Store permitirá que você compre conteúdos adicionais para seus jogos, como atualizações, demonstrações jogáveis, clipes musicais, vídeos e filmes. Diferentemente das concorrentes Nintendo e Microsoft, que utilizam um sistema de pontos para maquiar o preço real de suas mercadorias, a Sony optou por utilizar dinheiro de verdade. O preço de cada item será exibido de acordo com a localidade em que estiver sendo adquirido, podendo aparecer em dólares nos Estados Unidos ou em euros na Europa, por exemplo.

E quanto à pergunta que provavelmente todo leitor está se fazendo: e os games? Infelizmente, a Sony ainda faz questão de guardar alguns segredos como esse. Mas se levarmos em conta que o elemento surpresa geralmente leva um exército à vitória, podemos deduzir que muito em breve a Sony revelará, tintim por tintim, como funciona todo o seu novo universo online. Enquanto isso, ficamos apenas com água na boca.

MAIS MÚSICA PARA A KONAMI

Produtora adquire série dançante In The Groove

■ CHEGA MAIS *Dance Dance Revolution* ganha uma irmã mais nova

A Roxor Games não detém mais os direitos da franquia musical *In the Groove*, que passa a ser da Konami, criadora de *Dance Dance Revolution*. Os estúdios brigavam na Justiça pelo uso exclusivo da mecânica de seus respectivos games. O futuro de *In The Groove* ainda é incerto, mas especula-se que um terceiro episódio já esteja no forno.

CRIADOR DE GOD OF WAR APRESENTA JOGO DE PS3

David Jaffe quer dar fim nos criminosos dos videogames

David Jaffe, a mente por trás da saga do guerreiro espartano Kratos, anunciou recentemente que havia desistido do desenvolvimento de um game para o PSP para focar seus esforços em uma obra completamente inédita para o PlayStation 3. O motivo da desistência de Jaffe em criar algo para o portátil foi anunciado no evento Gamers Day, realizado pela Sony no final do mês de outubro, ocasião em que a empresa revelou todas as armas de seu novo console, cujo lançamento está sacudindo o mundo dos games no mês de novembro.

Criminal Crackdown, o game em questão, não lembra em nada o sangrento *God of War*. Nele, o jogador controlará um herói que persegue bandidos a bordo de veículos com visual exagerado. A partir do momento em que a perseguição é encerrada, a ação retorna ao ato de levar os malfeitores para trás das grades. O game tem lançamento previsto para 2007 e segue um estilo cartunesco, aquele que lembra a arte vista em desenhos animados ou gibis.

■ MUNDO CARTOON O visual é bem diferente dos outros jogos de PS3

Eu quero meu Play!!!

Aceitamos cartões
Produtos originais
Garantia extendida
Aprovação por telefone
Sedex para todo Brasil
Assistência técnica
Especializada em games
Aceitamos seu usado como parte de pagamento
COMPRE EM ATÉ 24 VEZES no carnê ou cheque

EM NOVEMBRO na compra do aparelho GANHE SUPER MOCHILÃO*

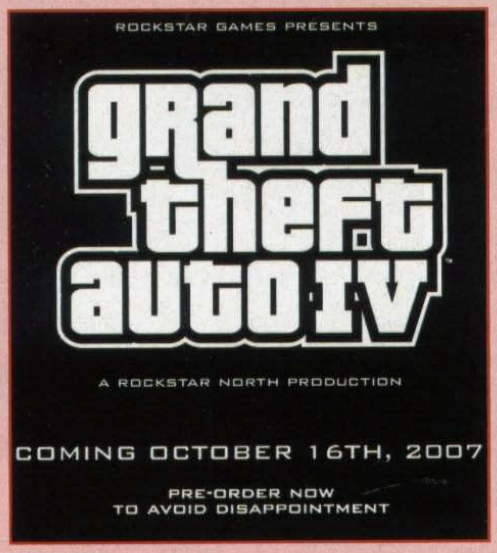
RICKY Games

* Promoção válida até final do estoque * Sujeito a disponibilidade e aprovação de crédito

SHOPPING Fiesta • Av. Guarapiranga, 752 – Loja 65 – Sto. Amaro • Tel.: (11) 5687-4471 • www.rickygames.com.br

CONTEÚDO EXTRA DE GTA IV PARA PS3

A criminalidade não tem hora para acabar



O mais novo episódio da série *Grand Theft Auto* só chega para o PS3 em outubro de 2007, mas sua política de distribuição já vem sendo amplamente discutida. A Rockstar anunciou anteriormente que o Xbox 360 receberá episódios extras do game através da rede online da plataforma, mas não havia falado a respeito da versão para o console da Sony. Agora foi revelado que o PS3 também contará com extras exclusivos distribuídos pela internet, inclusive áreas que serão acopladas ao jogo original, como novos bairros, que servirão para prolongar ainda mais a vida útil do game.

AUMENTE O SOM

Trilha de Project 8 está bombando forte

Com o lançamento cada vez mais próximo de *Tony Hawk's Projetc 8*, novo game do skatista mais famoso do mundo para PSP, PS2 e PS3, a Activision revelou a lista de faixas que entrarão pelos ouvidos dos jogadores durante os próximos meses. O objetivo da produtora, ao reunir mais de 50 músicas de grupos como Bad Religion, Nine Inch Nails e The Cure, é retratar a rebeldia presente na vida dos apreciadores do esporte.

GOSTOU, LEVOU

Games para PlayStation 3 contarão com demonstrações disponíveis na rede

Com a PlayStation Network, ninguém vai poder reclamar que comprou um jogo que não gostou

Alguns games de PS3 terão demonstrações jogáveis na PlayStation Network, a plataforma online do novo console da Sony, logo nos primeiros dias de vida do console.

Além de *MotorStorm*, cujo lançamento está previsto para dezembro deste ano, *Resistance: Fall of Man* é outro game que terá uma versão para testes disponível na rede. O aperitivo permitirá que o jogador aprecie três estágios do game e, desta forma, decida se a compra da versão final justifica o investimento.

CASUAIS PARA O PSP

Produtora pretende sair na frente e explorar este nicho

Muitos jogadores podem nunca ter ouvido falar da MumboJumbo. Mas a produtora é conhecida mundialmente pelo desenvolvimento de games casuais e está querendo investir pesado no portátil da Sony. Os dois primeiros lançamentos para PSP já foram revelados e estarão disponíveis a partir deste mês: trata-se de *LUXOR: Wrath of Set* e *Playtypus*. Enquanto o primeiro segue o estilo de quebra-cabeças, o segundo é um pouco mais elaborado e figura como um interessante jogo de tiro em tela corrida, embora conte com alguns elementos em 3D.

DE CARA NOVA

E3 Media and Business Summit é o novo nome da feira de games

Foram reveladas as primeiras informações do renascimento da E3, que, a partir do ano que vem, se chamará E3 Media and Business Summit.

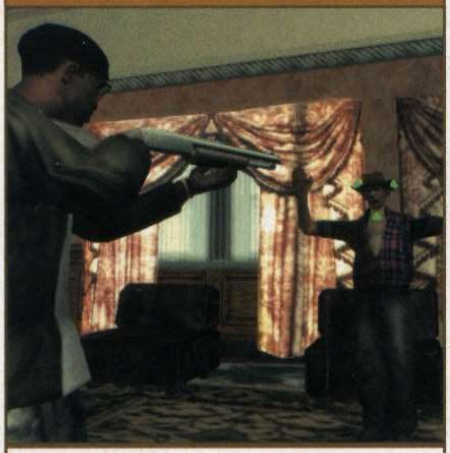
A reformulação visa focar mais o evento e permitir que encontros de negócios ocorram de maneira mais tranqüila e direta. O novo formato ocupará os centros de convenções de diversos hotéis em Los Angeles, na Califórnia, onde criadores, jornalistas e executivos da indústria de jogos se reunirão entre os dias 11 e 13 de julho.

Ônibus farão o trajeto dos hotéis até um pavilhão especial que contará com a presença de diversos estandes dos mais conceituados estúdios.

TOP 5

Os games mais vendidos para PS2 e PSP em outubro

OS MAIS VENDIDOS PS2



GTA: SAN ANDREAS – CJ não consegue mesmo tirar uma folguinha. A aventura quase sem fim da Rockstar atingiu, no período marcado pelo Dia das Crianças, a posição de game mais vendido para PS2.

JOGO	PRODUTORA
01 – Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar
02 – Winning Eleven 9 International	Konami
03 – Gran Turismo 4	Polyphony Digital
04 – God of War	Sony
05 – Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar

OS MAIS VENDIDOS PSP

WINNING ELEVEN – A paixão nacional mostra-se cada vez mais evidente no mundo dos games. Graficamente, o jogo não deve em nada à versão para PS2. Em termos de vendas, pelo visto, também não.

JOGO	PRODUTORA
01 – Winning Eleven 9 International	Konami
02 – Midnight Club 3 - Dub Edition	Rockstar
03 – F1 Grand Prix	Sony
04 – 2006 Fifa World Cup	Electronic Arts
05 – Dragon Ball Z - Shin Budokai	Atari

Fonte: www.submarino.com.br

PlayOff games ®

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

*estoque limitado

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso
Parcelamos em até 24X
› Confira as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br

(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 9h00 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

PREÇOS INFORMADOS PELOS LOJISTAS

Sua loja não está listada abaixo? Entre em contato com o departamento de publicidade da Editora Europa pelo telefone (0XX11) 3038-5103.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
ART GAMES	(0XX11) 6098-1377	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 55,00	R$ 800,00
BOB'S CRAZY	(0XX11) 3313-3708	R$ 545,00	R$ 50,00	R$ 50,00	R$ 790,00
DISK GAMES	(0XX19) 3242-0541	R$ 629,00	R$ 63,00	R$ 49,00	R$ 979,00
FANTASY STAR	(0XX11) 3221-5253	R$ 750,00	R$ 80,00	R$ 55,00	R$ 900,00
GAMELÂNDIA	(0XX11) 6091-0963	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 799,00
GAME WORKS	(0XX11) 5562-2667	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 790,00
TECGAMES	(0XX11) 3362-0036	R$ 580,00	R$ 65,00	R$ 55,00	_____
INPUT BOX	(0XX11) 3998-9640	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 70,00	_____
NETÚNIA	(0XX11) 3825-7600	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 69,00	R$ 980,00
NIDI	(0XX11) 5533-6914	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 850,00
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976-9625	R$ 680,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
PANDA GAMES	(0XX11) 3743-2180	R$ 560,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PIER 88	(0XX11) 6197-5783	R$ 699,00	R$ 78,00	R$ 58,00	R$ 899,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721-4045	R$ 780,00	R$ 95,00	R$ 80,00	R$ 1.027,00
VISUAL GAMES	(0XX11) 3337-6962	R$ 570,00	R$ 46,00	R$ 48,00	R$ 780,00

PREÇOS PESQUISADOS PELA REDAÇÃO

Confira as melhores ofertas de PS2 Slim, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (produtos originais da Sony).

A pesquisa de preço foi feita no dia 20 de outubro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,14 (comercial).

Por isso, vale a pena pechinchar em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

LOJA	TELEFONE	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
100% GAMES	(0XX19) 3903-1010	R$ 930,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 900,00
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694-5177	R$ 590,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 920,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274-2988	R$ 600,00	R$ 85,00	R$ 70,00	_____
AVALANCHE	(0XX11) 6852-2881	R$ 690,00	R$ 59,00	R$ 59,00	R$ 990,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271-9537	R$ 620,00	R$ 100,00	R$ 90,00	R$ 900,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524-4741	R$ 730,00	R$ 90,00	R$ 90,00	_____
CJ GAMES	(0XX11) 5072-2073	R$ 620,00	R$ 79,00	R$ 65,00	_____
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846-4375	R$ 570,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 960,00
ELETROMIL	(0XX11) 3362-2306	R$ 645,00	R$ 77,50	R$ 49,50	R$ 990,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361-2783	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 890,00
GAME ONE	(0XX19) 2122-5252	R$ 799,00	R$ 69,00	R$ 56,00	R$ 1050,00
GAME SHOW	(0XX11) 6981-8779	R$ 790,00	R$ 75,00	R$ 65,00	
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326-0045	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 790,00
PLANET GAMES	(0XX11) 6987-2641	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 1050,00
PLAY HOUSE	(0XX11) 3337-1960	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277-0751	R$ 690,00	R$ 86,00	R$ 75,00	R$ 920,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687-4471	R$ 800,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631-9979	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 850,00
SS GAMES	(0XX11) 3328-6804	R$ 700,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 950,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201-1845	R$ 630,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411-1884	R$ 999,00	R$ 139,00	_____	_____
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191-3000	R$ 650,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 800,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272-4943	R$ 799,00	R$ 63,00	R$ 55,00	R$ 900,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541-2066	R$ 660,00	R$ 95,00	R$ 85,00	_____
WORLD GAMES	(0XX15) 3234-1584	R$ 700,00	R$ 99,00	R$ 90,00	R$ 999,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698-5598	R$ 720,00	R$ 90,00	R$ 65,00	R$ 850,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331-7085	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232-0605	R$ 750,00	R$ 90,00	R$ 70,00	R$ 980,00

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

(3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

HAZE

Time de craques cria FPS de nova geração

Distribuidora: Ubisoft **Produtora:** Free Radical Design **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PS3 **Previsão:** 2007

POR QUE VALE A PENA

Além dos belíssimos gráficos, *Haze* está sendo desenvolvido pelo mesmo time que criou clássicos como *TimeSplitters* e *GoldenEye*.

por Matheus Bourg

Fundada há cerca de sete anos por ex-funcionários da Rare, a talentosa produtora britânica Free Radical conta com um time de desenvolvedores que trabalhou em games como *GoldenEye* e *Perfect Dark*, ambos títulos de sucesso para o antigo Nintendo 64. Após se estabelecer como uma companhia independente, a Free Radical ganhou fama e logo publicou seu primeiro projeto, em 2000, que deu início à frenética série de ação conhecida como *TimeSplitters*.

Por causa de toda essa fama, cogitou-se que *Haze* seria mais uma continuação da história do irreverente soldado Cortez, protagonista de *TimeSplitters*. Embora agora saibamos que o caso não é esse, o game não deixa de apresentar diversos elementos recorrentes à série, o que, certamente, dará um toque mais intuitivo ao projeto.

Seguindo a temática futurista, *Haze* colocará o jogador na pele do soldado John Carpenter, contratado da PMC – companhia privada que fornece armamentos e mão-de-obra para forças militares ao redor do globo mais temida pelos terroristas, ditadores e políticos corruptos ao redor do mundo. Sua primeira missão será confrontar, em terras sul-americanas, um grupo rebelde que se autodenomina "The Promise Hand". A operação, porém, ganhará proporções inimagináveis e colocará o jogador em meio a uma trama repleta de batalhas e decisões a serem tomadas, sendo que algumas dependerão exclusivamente do ponto de vista de quem estiver no controle.

Adotando o estilo consagrado pela série *Ghost Recon*, de Tom Clancy, o esquadrão controlado pelo jogador poderá receber as mais variadas ordens, como seguir o protagonista, dar cobertura a seus movimentos ou até mesmo atacar determinados pontos do mapa.

Não é nenhuma novidade o fato de que a Free Radical e a Ubisoft sabem lidar com games de tiro em primeira pessoa. Então, é lógico que um carinho especial está sendo dispensado a *Haze*, que fará uso da potência do PS3 para proporcionar gráficos estonteantes e promissoras mecânicas de físicas e Inteligência Artificial. Como não poderia deixar de ser, o game ainda contará com diversas armas, itens e bugigangas que estão sendo especialmente desenvolvidas, além da possibilidade de controlar veículos em meio à densa selva onde o conflito se dará.

Para quem é apreciador da jogatina online, *Haze* promete trazer diversos modos de jogo pela PlayStation Network, a rede online do novo console da Sony: desde a tradicional batalha em grupos em que cada jogador fará parte de um exército, até a possibilidade de destrinchar a trama principal de maneira cooperativa.

POUPAR OU NÃO INOCENTES – Este é apenas um dos dilemas que o jogador enfrenta em *Haze*

Assim como você, temos facilidade com o videogame.

Aproveite nossas ofertas em jogos e consoles. Acesse www.submarino.com.br.

XBox 360 - Microsoft

- Gráficos mais realistas
- Controle sem fio
- Nova geração de jogos

R$ 2.399,00 à vista

10x R$ **239,90**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

PSP PlayStation Portátil - Sony

- Roda filmes e toca MP3
- Visor de LCD de 4,3"
- Grande variedade de jogos

R$ 899,90 à vista

12x R$ **74,99**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

Nintendo DS Lite Branco

- Ainda mais portátil
- Melhor resolução
- Melhor jogabilidade

R$ 695,90 à vista

10x R$ **69,59**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

PlayStation 2 Slim - Sony

- Super slim
- Roda DVDs (região 1)
- A maior variedade de jogos

R$ 659,00 à vista

12x R$ **54,92**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

COMPRE PELO TELEFONE

São Paulo: (11) 2199 8888 — Outras Localidades: 0300 789 4000**

Pode imaginar. Aqui tem.

Ofertas válidas de 01/10/2006 a 31/10/2006 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro), sujeitas à disponibilidade de estoque sem aviso prévio e às condições e formas de pagamento vigentes no Submarino na data da compra. Preços anunciados não incluem o serviço de entrega. *Financiamento em até 24X com taxa de 1,99% ao mês, válido nas compras com parcela mínima de R$ 20,00, somente pelo telefone. Parcelas incluem TAC e IOF. Sujeito à análise de crédito. **Taxas: imposto por minuto + R$ 0,04 (tel. fixos) ou R$ 0,45 (tel. móveis).

■ **M.U.I.T.O. M.E.D.O.** Além de ser bastante divertido, F.E.AR. promete borrar as calças dos jogadores

F.E.A.R.

Dose de medo essencial para o lançamento do PS3

Distribuidora: Vivendi Games **Produtora:** Monolith Productions **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Novembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

F.E.A.R. foi aclamado pela crítica especializada quando saiu para PC. Ter um jogo desses logo no lançamento do PS3 é garantia de satisfação para os jogadores.

Outubro de 2005 foi marcante para o mercado de jogos de tiro em primeira pessoa para computadores pessoais. Foi nessa época que a produtora Monolith lançou sua grande aposta para revolucionar o gênero marcado por tiroteios desenfreados. *F.E.A.R.* (sigla em inglês para First Encounter Assault Recon) colocou o jogador no comando de um soldado treinado para encarar seres que os agentes comuns jamais ousariam enfrentar. E a próxima parada deste premiadissimo game, eleito inclusive como "jogo do ano" do gênero em 2005, é no PS3.

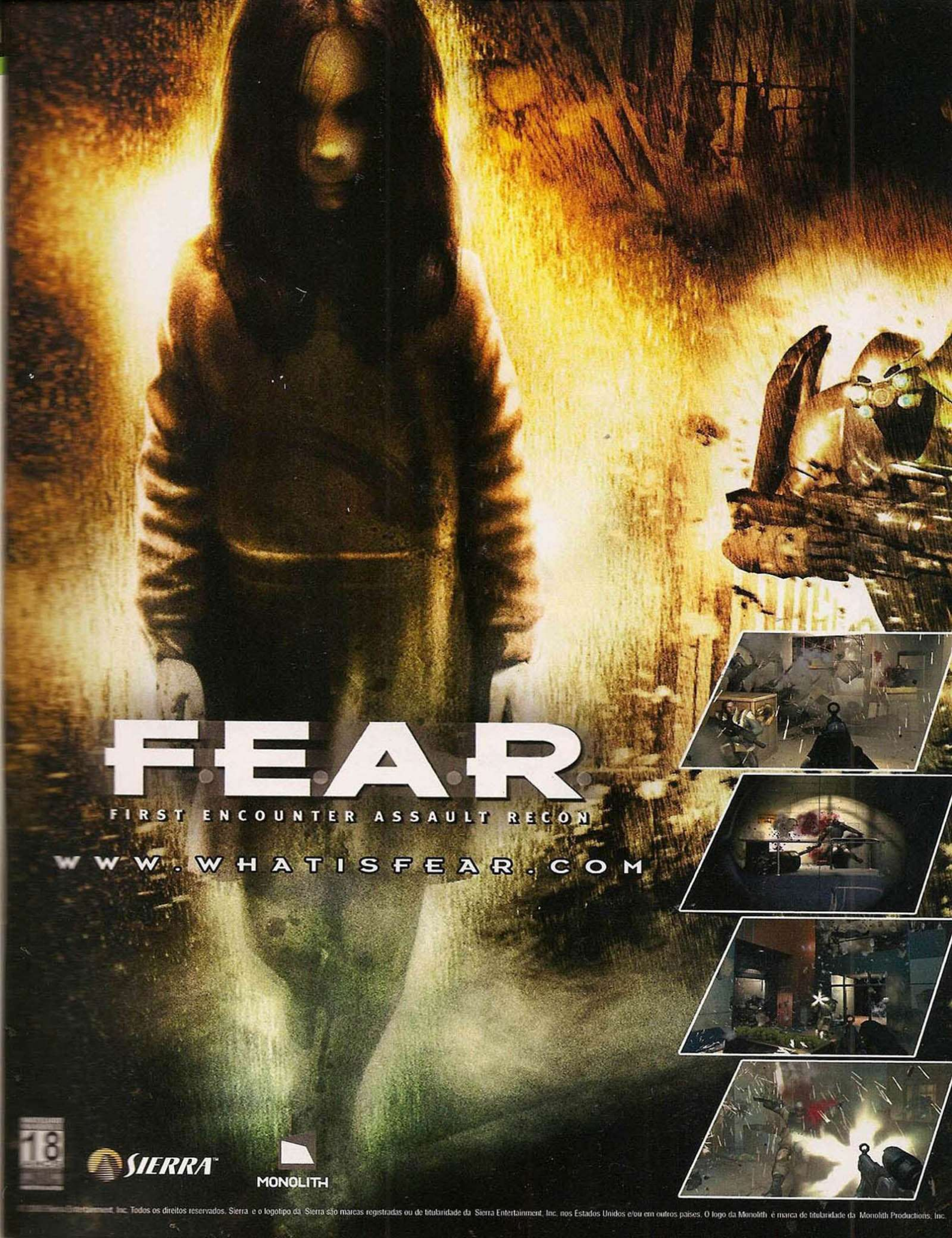
O jogo conta com belos gráficos aliados a ótimas mecânicas e a um intrigante e assustador enredo. Apesar de ser um game no qual transformar os inimigos em peneira é o principal objetivo do jogador, muitas surpresas, como a presença de seres sobrenaturais, tendem a deixar a aventura mais imersiva. Isso sem mencionar o fato de que o protagonista (o tal soldado que não tem medo de nada) também possui poderes especiais, como a badalada possibilidade de diminuir a velocidade do tempo – caracteristica comumente chamada de "slow-motion" ou "bullet time". Ao acionar esta opção, cuja intensidade e disponibilidade depende da sua trajetória durante as missões, é possivel enfrentar os inimigos com muito mais vantagem e, ainda por cima, deslumbrar-se com os visuais, que, neste modo, parecem ainda mais chamativos.

Engana-se quem pensa que a versão de *F.E.A.R.* para a nova geração da Sony será uma mera conversão do game para PC, visto que até mesmo um estúdio à parte, o Day 1, trabalha exclusivamente no projeto. Conteúdos especiais, como novos estágios e armas, estão prometidos para a versão do game para PS3, que, para a alegria dos fãs, também contará com o modo multiplayer que fez – e ainda faz – grande sucesso entre milhares de soldados ao redor do mundo.

A jogatina online, aliás, contará com boa parte das mecânicas presentes no modo singleplayer. Em uma primeira análise, isso pode ser considerado injusto, já que uma verdadeira baderna seria instalada caso todos os jogadores de uma mesma partida pudessem diminuir a velocidade do tempo simultaneamente. Mas a produtora encontrou uma forma de incorporar o poder ao modo multiplayer, fazendo com que apenas um usuário por vez esteja autorizado a utilizar o truque. A partir dai, qualquer soldado que der cabo da vida dele passa a adquirir a artimanha. Moral da história? Não importa o modo de jogo em que você testar *F.E.A.R.*, pois a atmosfera envolvente será, em todos os casos, a mesma.

■ **MAIS DO QUE ANTES** – A nova versão de PS3 trará novidades que não estavam no PC

■ **Ô CALOR...** – O final de ano promete ser mais quente do que nunca com o lançamento de *F.E.A.R.*



Inc. Todos os direitos reservados. Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. O logo da Monolith é marca de titularidade da Monolith Productions, Inc.

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007

Temporada repleta de novidades

Distribuidora: THQ **Produtora:** Yuke's Media Creations **Tipo:** Luta **Plataformas:** PS2/PSP **Previsão:** Novembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

Apesar de ser uma franquia tradicional, a versão 2007 promete inovar não só em aspectos relacionados ao visual, mas também nos controles.

A mais nova temporada dos combates mano a mano já tem data prevista para estrear em um console perto de você. Em novembro, os lutadores de *SmackDown vs. Raw 2007* marcarão presença tanto no PS2 quanto no PSP e, para os fãs da série, temos boas notícias: desde que deu as caras na feira de jogos E3, em maio deste ano, o game jamais havia parecido tão promissor como agora. Embora a maioria das pessoas olhe para o jogo e pense que se trata apenas de "mais do mesmo", visto que a franquia já tem quase uma década de vida, a versão 2007 busca provar justamente o contrário.

A primeira mudança que você vai notar está no sistema de controle, que passará a utilizar muito mais os analógicos. Com eles, será possível desferir golpes especiais que encaminham os adversários para qualquer ponto do ringue. Além disso, a produtora pretende introduzir um funcional sistema de fadiga, que, de acordo com os movimentos dos lutadores, determinará não só a intensidade dos socos e pontapés, mas também a capacidade dos jogadores de executá-los.

Porém, um fator especial da série permanecerá intocado: a interação com a platéia e com os elementos dos cenários. Será possível, mais uma vez, pegar itens oferecidos pelos espectadores e até mesmo pedir por suas interferências. O slogan utilizado pelo estúdio para definir o game é o seguinte: se algo está em seu campo de visão, então você pode utilizá-lo. Isto significa que cadeiras, extintores de incêndio e caixas de som poderão ser transformados em armas tanto por você como por seu adversário.

Entre os modos de jogo disponíveis destacam-se não só as opções tradicionais como o modo carreira, mas também novidades como o sistema Money in the Bank, que traz uma maleta com um valioso contrato suspensa no topo de uma escada no meio do ringue. O vencedor é aquele que, após muito esforço, conseguir atingir primeiro o objeto.

PENTEADO Cuidados especiais com o visual

GUNPEY REVERSE

Conceito antigo mas não ultrapassado

Distribuidora: Namco Bandai **Produtora:** Q Entertainment **Tipo:** Quebra-cabeça **Plataforma:** PSP **Previsão:** Novembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

Trata-se de uma idéia de uma das maiores cabeças do mundo dos games. Se você curte um bom puzzle, não tem motivos para não agarrar este aqui.

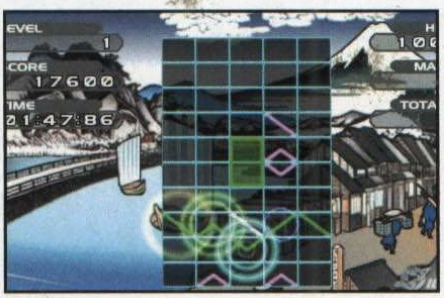
Ao imaginar a produção de um game de sucesso, logo vem à mente a imagem de que ele foi produzido com muito esmero. Alguns jogos, como é o caso de *Gunpey Reverse*, demonstram isso logo de cara. Este é o mais novo projeto para PSP do estúdio de Tetsuya Mizuguchi, criador de *Lumines*. Com uma fórmula consagrada e traços melodramáticos, o game utiliza conceitos inventados por Gunpey Yokoi, o criador do portátil Game Boy, da Nintendo.

Em *Reverse*, o jogador deve unir pequenos fragmentos de retas que surgem na tela. O objetivo é formar linhas ou colunas extensas, que, quando criadas, desaparecem e transformam-se em pontos. Como a mecânica de jogo é muito similar à encontrada em games como os da própria série *Lumines*, o controle dos direcionais digitais será praticamente a única exigência.

O game não seria divertido caso a interação entre efeitos visuais e sonoros, marca registrada da produtora, não fizesse parte da obra. Neste aspecto, *Reverse* contará com uma trilha sonora que influencia diretamente na experiência do jogador. As batidas de uma música mais animada, por exemplo, regulam a freqüência com que os elementos surgem na tela, fazendo com que seja necessário ficar atento não só ao campo de jogo, mas também aos outros trechos da tela.

O poder de processamento do portátil será bem utilizado para manter ambientes frenéticos durante o jogo. Um show de animações atuará em conjunto com o jogador, que, se preferir, poderá se utilizar da rede sem-fio do portátil para disputar partidas entre até duas pessoas.

LUMINES Este título é do mesmo criador



www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.

Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!

A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

F: (19)
2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Liberdade de escolha em uma história inesquecível

Distribuidora: Bethesda Softworks **Produtora:** Bethesda Game Studios **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Novembro de 2006

POR QUE VALE A PENA
Além de brindar os jogadores com gráficos de primeira categoria, *Oblivion* promete alto nível de liberdade e opções de jogo praticamente infinitas.

Mostrando mais uma vez o empenho em trazer franquias de peso para seu novo console, a Sony anunciou *Oblivion* como título de lançamento para o PS3. E o melhor: repleto de extras e melhorias em relação à versão de PC.

Este é o tipo de game em que você pode fazer o que quiser: seguir a trama principal, ser uma pessoa boa ou má, comprar uma casa ou até mesmo tornar-se um assassino profissional. As escolhas são praticamente infinitas e revelam cada vez mais novidades à medida em que o jogador explora as diversas províncias existentes no continente de Tamriel. Logo no início do jogo, o principal objetivo do protagonista – que encontra-se preso – é explicado: o imperador fora assassinado e, com o trono vazio, diversos portais de um universo paralelo chamado Oblivion foram abertos. Sua missão é trancá-los de uma vez por todas, mas isto não será nada fácil.

"Onde foi que estacionei meu cavalo?"

Como em um bom RPG, o jogador poderá criar seu personagem escolhendo entre os mínimos detalhes físicos e emocionais, bem como decidir por sua classe e pelo signo que o abençoará com características especiais. Durante o game, os combates e missões especiais tratarão de evoluir seu avatar, que, após algumas horas de treino, já será capaz de causar um grande estrago nos oponentes.

A versão para PS3 promete, além de melhorias gráficas, como no sistema de visão a distância, uma nova missão que atende pelo nome de "Knights of the Nine", para prolongar ainda mais a vida do game.

LIBERDADE Siga o caminho que quiser

ERAGON

Sangue e romance em duas versões

Distribuidora: Vivendi Games **Produtora:** Stormfront Studios **Tipo:** Ação **Plataformas:** PS2/PSP **Previsão:** Novembro de 2006

POR QUE VALE A PENA
Para quem se liga em narrativa, a versão de mesa é a indicada. Quem gosta de sangue e vôos sobre animais fantásticos fica com a versão portátil.

A palavra "épico" possui vários significados; um deles diz respeito a romances envolvendo guerreiros, batalhas assustadoras, magias e seres fantásticos. Por esta definição, é possível afirmar que *Eragon* é épico do início ao fim. A história do game faz parte de uma trilogia – ainda incompleta – que narra a aventura de um jovem chamado Eragon que vive na aldeia medieval de Carvahall. Após encontrar um misterioso cristal e utilizá-lo para criar um filhote de dragão, ele decide se tornar um cavaleiro e lutar contra o maligno rei que domina seu território.

O game será diferente em cada uma das versões. O foco da trama no portátil será o controle de seres gigantescos e em combates aéreos em cerca de dez modos de jogo, alguns com opções online. Além da tradicional baforada de fogo, o jogador contará com o uso de magias espalhadas pelos cenários, como arenas, campos e fortalezas medievais.

Já a versão para PS2 seguirá um estilo diferente, focando nas batalhas em terceira pessoa e em ambientes abertos. O jogador controlará o protagonista em fases que contarão com o uso exagerado de magias e quebra-cabeças. Eragon irá adquirir experiência conforme o enredo se desenrolar, podendo desbloquear novos golpes e poderes especiais. O diferencial da versão de mesa, que não terá suporte para o multiplayer online, ficará por conta do modo cooperativo, que permitirá a um novo guerreiro juntar-se ao seu time e destrinchar a trama principal.

DIFERENTES Nomes iguais, versões não

XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento

O TODO-PODEROSO PLAYSTATION 3

Chegou a hora da verdade para o PS3. Saiba tudo sobre o lançamento do superconsole e como a Sony pretende manter sua liderança

por Gustavo Petró

Depois de mais de um ano e meio de espera, finalmente o PlayStation 3 será lançado no Japão e nos Estados Unidos. A única coisa certa sobre o lançamento são as filas enormes nas ruas em frente às principais lojas dos países, tudo para tentar comprar o superconsole em seu lançamento.

A Sony, líder do mercado na geração atual, tenta se manter à frente da concorrência. Para isso, o PS3 vem turbinado com jogos em alta definição, compatibilidade com os títulos já lançados para o PS2 e o PSone, rede de jogos online, loja virtual e um controle com sensor de movimento.

Com todos esses recursos, o PlayStation 3 mostra que a Sony não está para brincadeiras e coloca fogo na guerra da nova geração.

DEMOROU MAS CHEGOU

Desde que foi anunciado pela primeira vez na E3 de 2005, o PlayStation 3 foi alvo de muitas especulações e polêmicas que passaram pelo poder gráfico do console até a mudança no design do joystick. O formato DualShock, adorado pela maioria dos jogadores, foi substituído por outro nos moldes de um bumerangue.

Depois, na E3 de 2006, a Sony corrigiu o erro com o controle, retornando ao design do DualShock tradicional mas removendo o recurso de rumble (o famoso treme-treme) e incluindo o sensor de movimento físico do controle. Por fora, o joystick ficou igual, mas por dentro mudou tanto que foi rebatizado de DualShock para SixAxis (ou em português, SeisEixos).

O fato é que, exceto pelo controle, tudo o que a Sony prometeu em suas primeiras coletivas vai ser entregue. O PS3 chega às lojas gringas em dois modelos diferentes: um com o preço de US$ 499 e HD de 20 GB, e outro de US$ 599 com disco rígido de 60 GB, leitores de cartão de memória e adaptador a redes sem fio. Outro destaque foi a escolha do Blu-ray como mídia de alta definição e grande capacidade de armazenamento para games e filmes. Junto com outras empresas, a Sony busca tornar o disco de, no mínimo, 25 GB de armazenamento, a mídia padrão para os próximos anos.

Em sua caixa, o PlayStation 3 traz alguns acessórios como um controle SixAxis sem fio, um cabo mini-USB para conectar o controle ao videogame e um cabo de áudio e vídeo composto. Mesmo anunciado em três cores diferentes, apenas a cor preta estará disponível no lançamento dos Estados Unidos.

Alguns dias antes de lançar do console, a Sony realizou o seu Gamers Day nos EUA. Durante o evento, foram feitos os últimos anúncios técnicos sobre a rede online, os jogos do lançamento, as possibilidades do controle SixAxis e, enfim, demonstrado o console em sua forma final.

A Sony tem uma previsão estimada de, até o final do ano, colocar nas lojas (japonesas e norte-americanas) uma quantidade próxima de 500 mil unidades de seu console. A proporção seria 80% para os Estados Unidos (400 mil) e 20% para o Japão (100 mil). Muito pouco para a demanda esperada. Portanto, quem quiser ter um console agora, ou precisa de muita sorte ou de muita grana para pagar o ágio que será cobrado pelos sites de leilão.

Confira agora tudo o que você precisa saber sobre o superconsole, as últimas novidades divulgadas pela Sony e os jogos do lançamento.

■ **POUCOS FIOS**
Os controles do PS3 serão todos sem-fio. O cabo mini-USB somente será conectado para carregar a bateria interna

AS CORTINAS SE ABREM

No dia 11 de novembro no Japão e no dia 17 do mesmo mês nos Estados Unidos, filas enormes prometem fazer voltas nos quarteirões das principais lojas de eletrônicos desses países. Somente os fãs que se dispuserem a ficar na fila por horas é que vão poder finalmente colocar as mãos no PlayStation 3 e em seus games.

A procura pelo console começou bem antes de novembro. Lojas como Gamestop (www.gamestop.com) e EBgames (www.ebgames.com) criaram um sistema de pré-venda que quase esgotou a cota de cerca de 400 mil consoles para o lançamento norte-americano. Por conta da falta de componentes para a montagem do drive de Blu-ray, os japoneses receberão ainda menos consoles no dia do lançamento.

A **Dicas & Truques para PlayStation** estará na fila, aguardando o lançamento do console. Iremos embarcar para Nova York dias antes da chegada do console. Se for necessário, nossa equipe pretende dormir até um dia na fila para conseguir o console nas primeiras horas de seu lançamento.

Para se ter uma idéia de como a concorrência pelo aparelho está grande, a reserva de pré-venda até o fechamento desta edição era negociada no Ebay (famoso site de leilões dos Estados Unidos) por nada menos que US$ 2.500.

Faremos o impossível para garantir que você, prezado leitor da **D&T para PlayStation**, seja um dos primeiros saber de tudo sobre o PS3. Confira toda a nossa aventura na próxima edição e acesse nosso site em www.gameblog.com.br para ver em primeira mão nosso sofrimento na fila.

E NO BRASIL?

Em uma coletiva da Sony para o lançamento do novo notebook Vaio, realizada no final de outubro, em São Paulo, representantes da empresa afirmaram que o PlayStation 3 não será vendido oficialmente por aqui, assim como aconteceu com seus antecessores. A justificativa da empresa é que o alto índice de pirataria não viabilizaria trazer o videogame para cá, assim como o alto valor dos impostos de importação cobrados pelo governo federal. Para se ter uma idéia, o videogame é enquadrado na mesma categoria das máquinas de caça-níqueis que se encontram em bingos e bares de todas as cidades brasileiras. Para liberar esses itens na Receita Federal, é preciso pagar uma taxa que ultrapassa o 100% do valor da mercadoria em questão.

O fato de o videogame não ter um lançamento oficial no Brasil e haver impostos de importação não impedem que o aparelho apareça por aqui. Diversas lojas de todo o País estão se preparando para tentar disponibilizar o PlayStation 3 para seus clientes. A possível data que o videogame estará por aqui e o seu possível preço em reais ainda são uma incógnita, justamente pelo fato da escassez de consoles nos Estados Unidos. Porém, há uma previsão de duas semanas a um mês do lançamento para que os brasileiros possam adquirir os seus aparelhos e jogos.

Os sites de compras Americanas.com e Shoptime.com afirmaram, por meio de suas assessorias de imprensa, que não há previsão do PlayStation 3 ser vendido ainda este ano. Segundo eles, "não há previsão de compra até o mês de janeiro 2007".

O CONTROLE SIXAXIS

O nome SixAxis foi dado pelo fato de o joystick identificar movimento em seis eixos distintos. As duas alavancas analógicas, o direcional digital e todos os botões continuam no mesmo lugar.

O controle não utiliza fios, conectando-se por meio da tecnologia Bluetooth. Os botões L2 e R2 agora são como gatilhos com sensibilidade de pressão e possivelmente servirão de acelerador e de freio em games de corrida. Há um botão central com o logotipo do console que serve para, além de ligá-lo, levar o jogador até o menu do PS3 para utilizar os outros recursos como o navegador de internet e o player de Blu-ray.

O que mais chama a atenção no SixAxis é a sensibilidade aos movimentos. No game *Lair*, por exemplo, o jogador vira o SixAxis para uma direção e o personagem na tela, que está montado em um dragão, segue para o mesmo lugar. Em jogos de corrida, é possível apenas virar o controle como se fosse um volante de carro para executar as curvas. Diferentemente do DualShock, ele não possui vibração. Essa função, de acordo com a Sony, prejudicaria o sensor de movimento do controle

No topo do joystick há quatro luzes que identificam cada um dos jogadores. O Player 1 tem a luz com o número um acesa, o Player 2 com a dois acesa e assim por diante. O novo console da Sony permitirá até sete jogadores simultâneos conectados sem-fio.

Um cabo mini-USB serve para conectar o controle ao PlayStation 3 e recarregar as baterias internas para mais algumas horas de diversão sem-fio. O preço do SixAxis avulso é de US$ 50. Os controles do PS2 não podem ser utilizados no PS3.

POR FORA IGUAL. POR DENTRO... As principais mudanças do novo controle estão no sensor de movimento, nos gatilhos L2 e R2 e na exclusão da vibração

O BLU-RAY

O Blu-ray é, ao lado do HD DVD, um dos candidatos a ser o formato de mídia padrão de alta definição que sucederá o DVD. A Sony adotou o formato como padrão para os discos que rodarão jogos e filmes no PlayStation 3. O disco tem o mesmo tamanho do DVD e armazena muito mais dados.

Um disco Blu-ray pode gravar cerca de 25 Gbytes de dados. Um disco de camada dupla chega a 50 Gbytes, armazenando 6 horas de video em alta definição (1080p), suportando os formatos MPEG-2, MPEG-4 e VC-1.

O PS3, assim como o PS2 que rodava filmes em DVD, pode, além dos jogos em Blu-ray, rodar filmes em alta definição gravados em BD.

COMBO PS3 / PSP

Se você é um felizardo dono de um PSP e aguarda ansiosamente por novas utilizações de seu sistema portátil, saiba que o PS3 tem algumas surpresas reservadas. Em alguns games de corrida, por exemplo, além de utilizar o aparelho como controle, a sua tela serve de retrovisor do veículo. Possivelmente, em jogos futuros, surgirão outras possibilidades de utilização da tela. Visualização de mapas, realização de side quests de RPGs ou conferência de dados são algumas opções.

A conexão AD HOC, que possibilita partidas multiplayer com o PS3, permite assistir a videos, ouvir musicas e ver fotos armazenadas no HD do console diretamente na tela do PSP. O nome dessa função, que permite que sua namorada assista à novela e você o seu filme, chama-se Remote Play.

OS MENUS E OUTROS RECURSOS

Os primeiros PS3s trarão em sua caixa o filme *Ricky Bobby: A Toda Velocidade* gravado em Blu-ray. Um controle remoto vendido à parte por cerca de US$ 35 controla os filmes. Filmes em DVD também serão compatíveis.

O disco rígido interno serve para o armazenamento de conteúdo digital. Fotos, músicas e vídeos podem ser guardados. O controle desses arquivos é feito pelo menu principal que utiliza o sistema XMB Cross Bar, bastante parecido com a tela do PSP.

As fotos armazenadas no HD são vistas de um modo especial. É possível controlar a velocidade que essas imagens aparecem e selecionar alguma para ver em tela cheia. Para passar as imagens utilizando o SixAxis, basta pressionar R1 ou L1 para avançar ou retroceder as fotografias; e com Start, um slideshow é iniciado. Apenas o PS3 Premium tem entrada para cartões de memória, que pode armazenar e transferir videos e músicas para o HD.

Os videos existentes no disco rígido também são reproduzidos na mesma resolução que os discos de Blu-ray. O PlayStation 3 reproduz músicas digitais nos formatos MP3, Atrac3 e Atrac3plus. Quando uma música começa, todo o menu desaparece, deixando apenas uma imagem.

HERANÇA DO PSP O menu operacional do PS3 segue o mesmo estilo do portátil

Outra opção é o navegador de internet que suporta até oito janelas de sites diferentes abertas ao mesmo tempo. Há um menu para o browser que se parece muito com o do PSP. Para dar entrada no endereços das páginas, você usa um teclado como se fosse o de um telefone celular. Se você não conseguir se achar nos comandos, basta utilizar teclado e mouse USB.

Há outro menu no qual as informações de seus amigos ficam arquivadas e é possível saber quem está online. Nesse caso, você pode chamá-los para uma partida ou apenas conversar. As duas versões do PS3 têm entrada para internet de banda larga, mas só o modelo Premium traz conexão wi-fi.

*VENDAS *CURSOS *ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Todos os vídeo games.

Todos os serviços com técnicos qualificados.

Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
(Serviço executado em 01 hora)

Pague em até 24x!

curso:
conserto de vídeo games!

Play 2 Tuning: slim com HD 80 Gb + super-cooler : informe-se com a gente!

Presente de Natal é aqui na DRAGOON!

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

Play2
R$570,

Losango
Muito mais que crédito.

MasterCard

VISA

www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157 - Moema - São Paulo - S.P.
(Trav. Av. Sto. Amaro, altura 1501)

Estacionamento no local

* Use somente jogos originais!

LINE UP DO PS3

Ao todo, 21 jogos de PS3 estarão nas prateleiras no lançamento do console. O valor deles será, em média, US$ 59,99. Os gráficos dos games já surpreende na primeira leva. Veja agora alguns dos jogos disponíveis no lançamento no EUA:

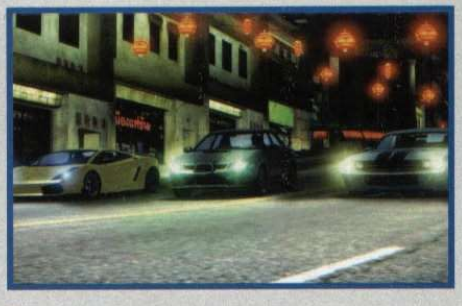
Resistance: Fall of Man

Vindo direto do laboratório que trouxe à vida a série *Ratchet & Clank*, a Insomniac Games, *Resistance* traz batalhas cheias de adrenalina em um jogo de tiro em primeira pessoa. O jogador deve lutar contra centenas de alienígenas que estão invadindo a Terra. Eles aparecerão às dezenas, proporcionando tiroteios e explosões cheios de adrenalina.

NBA 07

NBA 07, da SCEA, traz os astros da liga norte-americana de basquete como nunca antes vistos. Os atletas possuem rostos reais, suam e têm uma movimentação fluida. Até mesmo seus uniformes parecem tecidos reais.

Need For Speed Carbon



Em *Carbon*, as corridas voltam a ser realizadas à noite. As pistas nas cidades dão lugar a estradas em desfiladeiros. Um dos novos objetivos do jogo é montar equipes, tanto no modo online como no modo offline para disputar as diversas provas.

Genji: Days of the Blade

A continuação de *Ganji: Dawn of the Samurai*, que se passa três anos depois dos eventos do primeiro game, traz um visual altamente detalhado e promete mostrar inimigos sendo fatiados com afiadas espadas em batalhas épicas. A quantidade de inimigos ao mesmo tempo na tela e os efeitos dos poderosos golpes são de encher os olhos. Em qualquer momento do jogo, é possível alternar entre os três personagens que contam com habilidades distintas para exploração das fases.

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Os fãs de games da Segunda Guerra e de jogos de vôo têm um prato cheio com *Blazing Angels*. Além de vislumbrar cenários que passam pela Europa Ocidental até o Oceano Pacífico, o jogador deverá escolher entre 40 aviões reais recriados para o game. Diferentemente de outros games do gênero, o foco é jogabilidade simples e partidas online.

Call of Duty 3

O terceiro episódio do shooter sobre a Segunda Grande Guerra cobre a liberação francesa da Guerra, mas o jogador pode optar por diversos exércitos para lutar contra as tropas de Hitler: americano, britânico, canadense e polonês. Cada um deles conta com um roteiro diferente. Seus companheiros (bots) desempenham um papel fundamental na história, cooperando para o clima de guerra e aumentando a complexidade da ação.

Fight Night Round 3

Um dos melhores games de boxe chega quebrando dentes no PS3. *FN Round 3* impressionou no Xbox 360 com lutadores incrivelmente detalhados. Para o console da Sony, o visual está ainda mais caprichado e é possível reconhecer os boxeadores mais famosos facilmente. Somente para o PlayStation 3, há um novo modo de luta chamado de *Get in the Ring*. Ele coloca o jogador na visão do boxeador desde a entrada no ringue até o nocaute, mostrando as dificuldades de se enxergar quando se está tonto ou com muitos ferimentos no supercílio.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Elder Scrolls IV é um dos RPG mais belos já produzidos para a nova geração. O mundo onde se desenrola a narrativa do jogo apresenta centenas de personagens não-jogáveis que possuem uma excelente animação facial e inteligência artificial. Não vá pensando que um cavaleiro menos equipado que você partirá para o ataque. Em vez disso, ele chamará por reforços. Outro destaque está na possibilidade de baixar conteúdo extra.

Full Auto 2: Battlelines

Em Full Auto 2, destruir paredes, pilares e outras partes do cenário vai ajudá-lo na busca pela vitória, pois podem ser revelados atalhos e os detritos podem atrapalhar os adversários. Há ainda mais veículos que a versão anterior, cerca de 25 tipos.

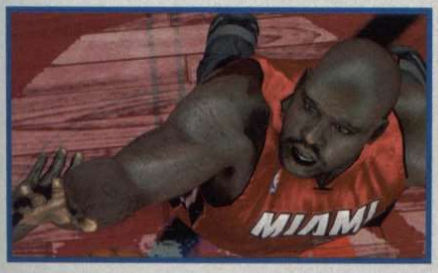
Madden NFL 07

Madden chega ao PS3 marcando um belo touchdown. Com o poder de processamento do PS3, espere por jogadores detalhados e visual que lembra as transmissões de TV.

Marvel: Ultimate Alliance

O grandioso RPG traz os heróis mais famosos das histórias em quadrinhos da Marvel. O jogo aproveita a fórmula que deu certo em *X-Men Legends* com RPG. Cada herói terá o seu movimento característico. A evolução e a troca de personagens no grupo são alguns dos pontos fortes.

NBA 2K7



Uma das melhores séries de basquete para os consoles. Os arremessos controlados pela alavanca analógica retornam para a versão do PS3, exigindo muito mais habilidade de quem tem o controle nas mãos do que sorte.

NHL 2K7

O título conta com todos os times dos EUA e traz atletas fielmente reproduzidos. O sistema ProControl garante controles muito realistas.

Ridge Racer 7

O modo multiplayer para até 14 jogadores simultâneos é a promessa de diversão de *Ridge Racer 7*. Cada carro nas corridas online poderá ser modificado de 200 mil maneiras.

Sonic the Hedgehog

O porco-espinho mais veloz dos videogames tenta retomar a glória da era 16 bits. Para reproduzir toda a velocidade de Sonic, a Sega construiu cenários enormes. Um efeito de blur aumenta a sensação de rapidez.

Tiger Woods PGA Tour 07

O Ronaldinho do golfe volta à cena nos games em mais uma versão de *PGA Tour 07*. A grande inovação está na qualidade visual, que mostra as caracteristicas visuais do atleta com muita precisão.

Untold Legends Dark Kingdom

Do PSP direto para o PS3, um RPG cheio de aventura e magias. Os cenários merecem destaque pelos efeitos de água e de partículas.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

A série que mistura tática e estratégia contra o crime deverá agora lutar contra o terrorismo na cidade dos cassinos. Las Vegas está sofrendo diversos ataques e cabe à sua equipe evitar o pior. Os recursos de hardware do console da Sony estão sendo bem utilizados para poder representar a magnitude da cidade à noite, quando os letreiros luminosos estão acesos. A Inteligência Artificial reforçada para a nova geração traz soldados inteligentes que o auxiliam nos momentos mais críticos quando o tiroteio é inevitável. Você também pode comandá-los para realizar algumas tarefas enquanto o seu personagem dá cobertura para o restante da equipe. Por conta do cenário cheio de efeitos com luzes, o jogo tem sido aclamado pela crítica especializada com um dos mais bonitos games de tiro em primeira pessoa. Vale lembrar que jogos da série *Rainbow Six* são mais estratégicos do que disputas com ação.

Tony Hawk's Project 8

O skatista Tony Hawk não compete mais para valer, porém parece que gosta muito de aparecer em episódios da série televisiva *Jackass*. Pelo menos ele se concentra nos seus jogos que chegam à nova geração com o nome *Project 8*. Um mundo totalmente aberto foi produzido pela Neversoft para que você possa explorar e participar de campeonatos com o objetivo de entrar no hall dos oito melhores skatistas amadores do mundo. Assim, você entra no grupo que dá o nome ao jogo. Muitos detalhes como os comandos das manobras continuam os mesmos das versões anteriores, mas há o acréscimo de novas habilidades. Pressionando as duas alavancas analógicas, você diminui a velocidade do tempo e faz com que a câmera mostre os pés do personagem, permitindo realizar manobras radicais. Uma espécie de efeito "bullet-time" para skatistas. A Activision afirma que refez todos os movimentos dos personagens do zero para garantir mais realidade ao game.

playparts

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

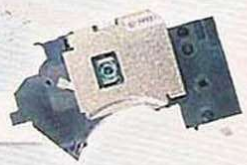
NINTENDO GAME CUBE

PlayStation.2

PlayStation

Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

HD Combo



Unidade óptica para Play2 Slim

KHS 400C

Unidade óptica para PS one

Memory Card

Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

Conheça a linha de Volantes da Braview.

•Diversão garantida

JOGOS COM MUITO MAIS REALISMO

- Conexão USB/PlayStation 1 e 2
- Efeitos de vibração realísticos
- Comandos de resposta rápida
- Precisão de direção com estêrção de 250 graus
- Freio e aceleração através de pedais

Mega Racing Wheel - V9

•Alavanca de câmbio integrada

Race Play - V19

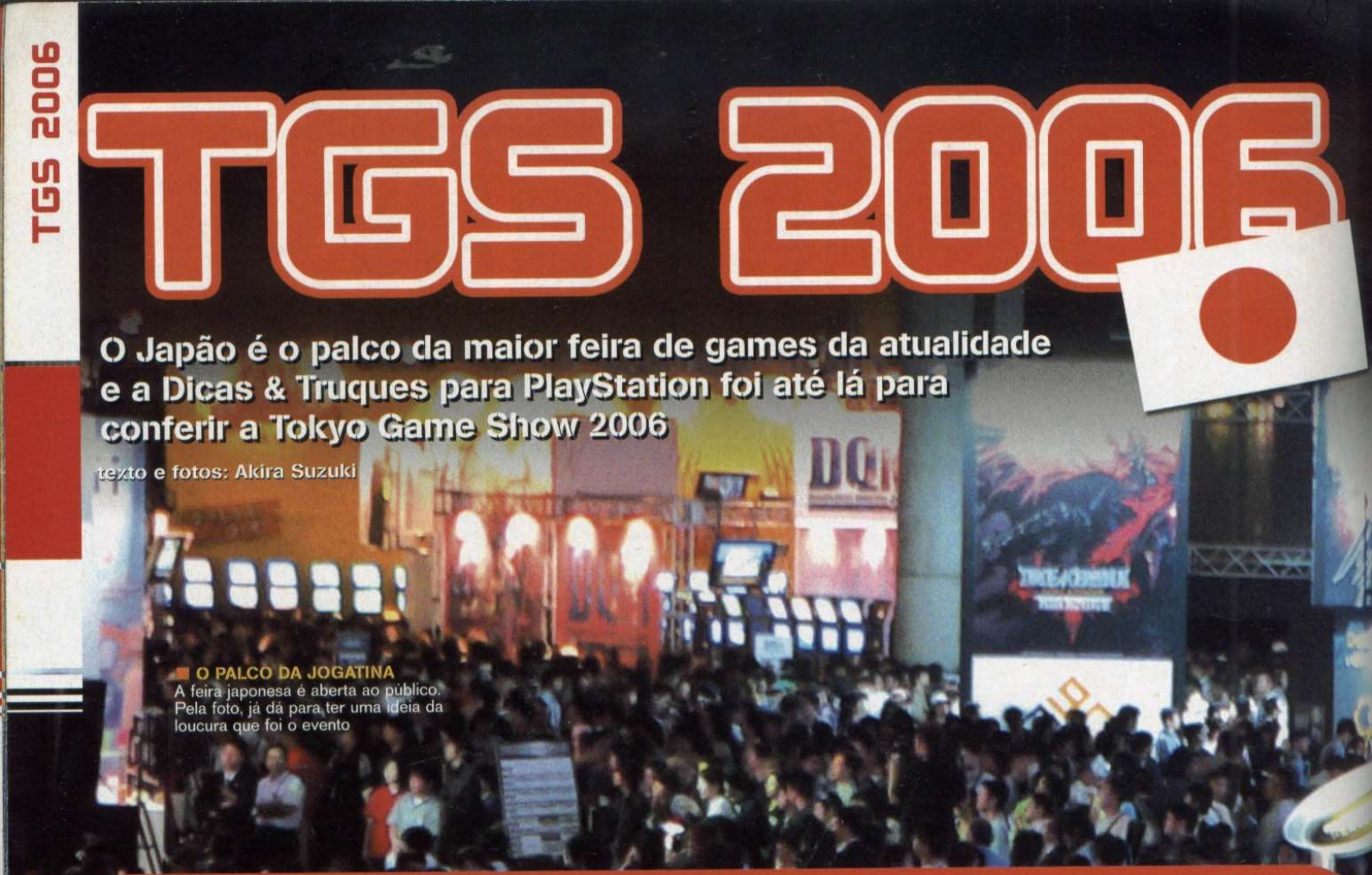
www.braview.com.br

BraView

TGS 2006

O Japão é o palco da maior feira de games da atualidade e a Dicas & Truques para PlayStation foi até lá para conferir a Tokyo Game Show 2006

texto e fotos: Akira Suzuki



O PALCO DA JOGATINA A feira japonesa é aberta ao público. Pela foto, já dá para ter uma idéia da loucura que foi o evento

Entre os dias 22 e 24 de setembro de 2006 aconteceu a 16ª edição da Tokyo Game Show, a mais importante feira de games da Ásia. De acordo com a CESA (Computer Entertainment Supplier's Association), organização que reúne as produtoras japonesas, no total, 148 empresas exibiram cerca de 650 produtos na TGS deste ano.

A **Dicas e Truques para PlayStation** também viajou para o outro lado do mundo e marcou presença na TGS 2006. Na edição passada, você conferiu uma prévia das maiores novidades da feira e ficou sabendo como é *Devil May Cry 4*, a maior aposta da Capcom nesse início de vida do PS3. Saiba agora, tintim por tintim, tudo o que rolou nos pavilhões do Makuhari Messi em Tóquio e aproveite para ler as primeiras impressões dos principais games de PS3 que estavam por lá. É tanta coisa boa que você vai ficar de boca aberta.

Pegando pesado

Dentro da feira, a Sony tinha o maior estande do evento. Dos cerca de 200 Playstation 3 presentes, a imensa maioria estava concentrada em seu espaço. *Resistance: Fall of Man* e *Warhawk* mereceram tratamento especial, com um estande especialmente produzido e fechado. O primeiro jogo somava mais de dez postos, enquanto que o segundo contava com dez consoles para degustação.

Outro destaque ficou com *Gran Turismo HD*, presente em cabines luxuosas, com volantes e bancos iguais aos de um carro. Ao lado dele, estava *The Eye of Judgment*, com quatro cabines e comentaristas para explicar o game.

Outros títulos distribuídos pela Sony mereceram pelos menos cinco cabines cada, como *Genji: Day of the Blade, Hot Shots Golf, Formula One Championship, Monster Kingdom: Unknown Realms* e *Heavenly Sword*. Além disso, havia um verdadeiro "paredão" com jogos multiplataforma como *Virtua Fighter 5*. Também havia um espaço para projeção de vídeos, que exibiu vários trechos dos principais jogos previstos para o console, casos de *Final Fantasy XIII* e do indefectível *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*.

Ainda havia uma pilha com caixas do novo console, além de uma seção de download de games; mas apenas a título de exibição, sem qualquer interatividade. No mesmo local onde estava sendo demonstrado o game casual *flOw*, os visitantes conseguiam informações de que o PS3 poderá ser usado como "ponte" para download de demos e jogos emulados para o PSP. E por falar no portátil, boa parte do estande foi dedicada a ele, com mais de uma dezena de jogos como *Ratchet & Clank: Size Matters* e *Metal Gear Solid: Portable Ops*.

GRANDÃO O estande da Sony era o maior

DISPUTADA A Capcom trouxe novidades

KONAMI Todo mundo queria jogar MGS4

Trinca de gigantes

A concorrência pela preferência do público estava ferrenha, principalmente no perímetro formado pela triângulo de gigantes, Sony, Capcom e Konami.

No caso da Capcom, produtora da série *Resident Evil* (que, aliás, deixou todo mundo chupando dedo no que diz respeito a *Resident Evil 5*), o destaque ficou com *Devil May Cry 4* para PS3: o estande foi montado como um castelo medieval e contava com oito estações de teste, com direito a lustres e poltronas.

Ali perto estava a maior fila do evento. Esperando até cinco horas, japoneses se acotovelavam ansiosos para jogar dez minutos de *Monster Hunter Freedom 2*, continuação do game de maior sucesso para o PSP até agora no Japão. Os jogadores formavam grupos de quatro pessoas que jogavam em modo cooperativo para derrotar um inimigo em um ambiente de neve. Para completar, havia uma enorme figura de ação de um dragão do game.

No estande da Konami, uma das grandes atrações foi a presença de Hideo Kojima, criador de *Metal Gear*, que apareceu em uma espécie de "talk-show" no palco e também na cabine de rádio montada para o seu podcasting, o "Hide-Chan Radio", que contou com a presença de Akio Ôtsuka, dublador do personagem Snake na versão japonesa do jogo. Como não poderia deixar de ser, a empresa exibiu o novo video de *Metal Gear Solid 4* e também falou da edição portátil, *Portable Ops*. A produtora destacou um espaço para sua famosa série de futebol, onde mostrou *Winning Eleven 10 Ubiquitous Evolution*, para PSP, e um novo *Winning Eleven 10* para PlayStation 2 com times japoneses e europeus.

Do lado oposto à área reservada para o futebol, estavam, lado a lado, *Coded Arms: Assault*, para PlayStation 3 (todos que jogavam recebiam uma pulseira brilhante), e *Mahjong Club*, para PS3 e PSP, baseado em um popular jogo chinês. Ao lado de *Metal Gear Solid: Portable Ops* estavam expostos alguns brindes para quem comprasse um pacote especial de PSP, com direito a pins e um protetor especial para o portátil.

Outros destaques

A Square Enix também tinha um estande superproduzido, com um telão na entrada e um Chocobo (o "transporte" da série *Final Fantasy*) e um Slime (aquela "geléia" de *Dragon Quest*) no alto. Havia mais um telão em um espaço fechado, com exibições das próximas atrações da companhia; entre elas, uma enxurrada de *Final Fantasy*, como *Compilations of Final Fantasy VII* para PSP e *FFXIII* para PS3.

■ **QUASE IGUAL AO PROGRAMA DO JÔ** O "designer astro" Hideo Kojima participa de um talk-show

Em termos de demos jogáveis, *Kingdom Hearts II: Final Mix +* era o único para consoles da família PlayStation. Este game, além de trazer um *Kingdom Hearts II* estendido, trará uma espécie de versão de *Chain of Memories*, o jogo da série já lançado para o Game Boy Advance, da Nintendo. Na entrada dessa área, o jogador era saudado por dois bonecos enormes de Sora, principal personagem do game. A produtora também exibiu uma enorme coleção de bonecos, chaveiros e outros itens que fizeram a alegria dos gamers. Tinha até figuras de ação com quase 50 cm de altura e preços igualmente exorbitantes.

A Sega compareceu com títulos para várias plataformas, mas o destaque ficou mesmo para o PlayStation 3, principalmente com *Virtua Fighter 5* e *Sonic the Hedgehog*. Um enorme telão mostrava os games da companhia e as proximidades eram enfeitadas com holofotes que formavam o logotipo da Sega. Além dos jogos já citados, o espaço para PS3 contava com *Virtua Tennis 3* e *Sega Golf Club. Armored Core 4*, da From Software, também estava no estande. A produtora veio com uma linha forte para o atual PlayStation 2, com títulos como *Yakuza 2*, *Seaman 2*, *Shining Wind* e *Shining Force Exa*.

Na Bandai-Namco, os games para PlayStation 3 eram *Ridge Racer 7*, tradicional jogo de corrida, e *Gundam: Target in Sight*, um game de combate de robôs com base no anime japonês.

Para PS2, havia outros games com personagens famosos, como *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2; Naruto: Konoha Spirits; Digimon Sabers Another Mission*; e *Captain Tsubasa* (baseado no desenho *Os Supercampeões*). O quebra-cabeça *Gumpey Rebirth*, com versão para PSP, também estava entre as novidades.

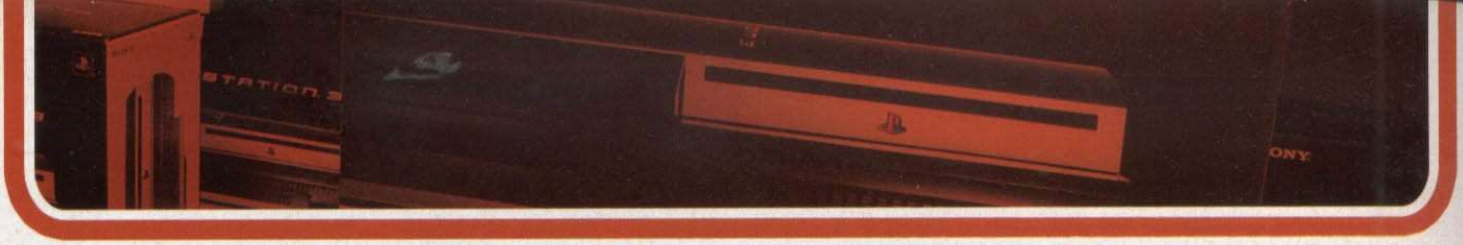
■ **SIMPATIA ORIENTAL** As gatas da E3 podem ter sumido do mapa, mas as japonesas não

Longe do tumulto

Separado do turbilhão dos gigantes, havia mais uma área com produtoras de alto calibre como Tecmo e Koei.

O Team Ninja, o mais famoso grupo interno de desenvolvimento da Tecmo, anunciou sua intenção de fazer games para PS3 com *Ninja Gaiden Sigma*, versão de um dos games mais bem avaliados para Xbox. Mas, por enquanto, ele apareceu apenas em algumas imagens.

O estande da Koei talvez tenha sido a primeira visão dos visitantes da feira, por estar de frente à entrada. O local chamava a atenção com seu telão; pena que os jogos de PS3 foram apresentados apenas dessa forma, em video, como foi o caso de *Blade Storm: Hundred Years War* e *Fatal Inertia*. Entre os games jogáveis, estavam *Samurai Warriors 2 Empires* para PS2, que atraiu bastante atenção do público.



TESTANDO O PLAYSTATION 3

A espera finalmente chegou ao fim e o mundo pôde colocar as mãos nos jogos de PS3. Lógico, nós estávamos lá e jogamos todos eles

HEAVENLY SWORD

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Ninja Theory **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007

Esse era um dos games que mais mostravam o poder do PlayStation 3, com belos gráficos, muitos detalhes e ótima ambientação, graças a programação de físicas em praticamente todos os objetos.

O sistema de combate de *Heavenly Sword* é bastante promissor. Os combos estavam um pouco duros e, não raramente, os oponentes conseguiam furar a ofensiva, atacando exatamente no intervalo entre um golpe e outro, até mesmo no meio de uma seqüência. Mas há a vantagem de poder trocar as armas a qualquer instante e criar combos bem complexos. Além do mais, os arremessos podem ser usados no meio da seqüência.

Outro aspecto impressionante é que há vários objetos no chão e tudo reage de acordo com a lógica. No meio do combate, os objetos se mexem suavemente com uma escorada, mas com um impacto mais forte, eles são jogados para longe. Isso também influencia na hora de arremessar esses objetos. Outro fato surpreendente é que os corpos permanecem na tela até o final. Usando efeitos especiais em profusão, este é um dos melhores games para PS3, visualmente falando.

O QUE SÓ A D&T VIU

Apelidado de "Goddess of War", *Heavenly Sword* tem uma heroína que usa armas parecidas com as de Kratos, protagonista de *God of War*.

PODEROSA Coitados dos inimigos que estiverem do lado errado quando essas lâminas voarem

VIRTUA TENNIS 3

Distribuidora: Sega **Produtora:** Sega AM2 **Tipo:** Esportes **Previsão:** 2007

Virtua Tennis 3 é outro título para PlayStation 3 que ganha uma reformulação visual em relação aos antecessores, mas preserva muito de sua jogabilidade, mesmo porque seu sistema de jogos é um dos pontos em que é praticamente perfeito.

A novidade está na reprodução dos atletas, baseados nos astros reais do tênis, como Roger Federer e Maria Sharapova. Analisando friamente, é impressionante a quantidade de detalhes dos jogadores, que trazem até texturas de imperfeições de pele. Nem os trejeitos ficaram de fora.

No sistema de jogo, nenhuma novidade: está lá a fórmula de quanto mais rápido o botão for apertado para uma rebatida, mais eficiente ela se torna. Resta saber se vai trazer novas possibilidades, como partidas multiplayer online.

O QUE SÓ A D&T VIU

Esse é um dos poucos jogos a utilizar a altíssima resolução de 1080 linhas sem entrelaçamento, o chamado 1080p. Fica lindo em TVs de plasma.

MASTERS Os melhores tenistas estão aqui

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

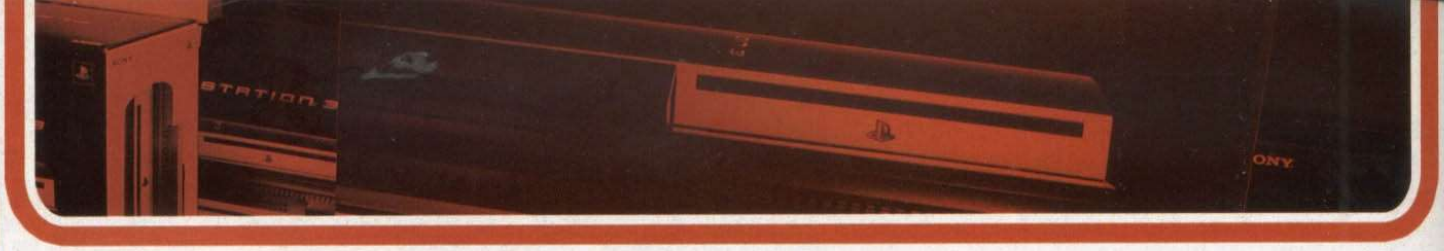
• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP



FORMULA ONE CHAMPIONSHIP

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** SCE Studios Liverpool **Tipo:** Corrida **Previsão:** Dezembro de 2006 (Japão)

O QUE SÓ A D&T VIU

Por um lado, é real. Por outro, ajuda com vários tipos de assistências. Ou seja, mesmo estando mais para Barrichello, dá para pilotar como Schumacher.

O tradicional simulador de corridas de Fórmula 1 também fará parte do conjunto de jogos do PS3. Com esse título, acontece o que também ocorreu com diversos jogos que tinham versão no PlayStation 2, ou seja, o upgrade gráfico não chega a ser espantoso, mas brilha nos detalhes.

Analisando com cuidado, pode-se perceber que cada material, como a lataria do carro ou o asfalto, foi reproduzido com bastante fidelidade. Quando o veículo passa pela grama, a poeira se levanta e o pneu fica sujo, tendo a folhagem solta na medida em que vai correndo novamente pelo asfalto. Em momentos de chuva, as gotas de água pingam no capacete e vão sendo deslocadas para os lados, por causa da velocidade das máquinas.

Em termos de controle, o game é similar às edições passadas. Há uma modalidade que visa a competitividade como jogo e uma outra que é bem mais fiel à realidade; e, neste último caso, há desgaste de pneus, um modelo de danos rigoroso e o risco de o motor estourar com manobras bruscas, como jogar a primeira marcha em alta velocidade. E esqueça de tentar alcançar uma Ferrari com uma "Toro Rosso". Sendo um game oficial, todos os pilotos e equipes têm nomes reais.

A dirigibilidade pende para o real, o que é complicado para os novatos. Mas esta edição também possui uma modalidade amigável, com diversos tipos de assistências, como uma linha que indica a melhor trajetória e a aceleração ou frenagem necessárias para superar as curvas.

ATUALIZADO O game no fim do ano Japão e em 2007 na Europa. Ainda dá tempo de colocar as estatíticas de Fernando Alonso como campeão de 2006

MOTORSTORM

Distribuidora: Sony Computer Entertainmen **Produtora:** Evolution Studios **Tipo:** Corrida **Previsão:** Dezembro de 2006

O QUE SÓ A D&T VIU

Um dos pontos mais explorados é a derrapagem dos veículos, mas não a ponto de exigir reduções muito bruscas de velocidade.

Se há uma coisa de que os compradores do PlayStation 3 não podem reclamar é da oferta de jogos de corrida, cada um deles com um estilo diferente. *MotorStorm* faz a linha do "vale-tudo", em que todo tipo de artimanha é válido para vencer.

O visual está um pouco diferente dos vídeos existentes, mas o resultado final agrada. O cenário pode até ser um pouco simples, mas compensa com diversos efeitos de partículas, como poeiras e borrões de velocidade. As marcas de pneu ficam no chão e o formato do terreno sofre variações conforme os veículos passam.

O jogador pode escolher entre motos, jipes e caminhões com dirigibilidade diferente. Como se imagina, os veículos maiores têm vantagem no "jogo de corpo", permitindo tirar os adversários da pista, enquanto as motos são mais rápidas e podem se aproveitar de atalhos.

O estilo é bem arcade, mas há uma tremenda simulação de físicas por trás disso, o que faz os carros derraparem bastante. Aliás, é de tirar o chapéu para o trabalho que a produtora teve em animar cada parte móvel dos veículos.

As físicas atuam para deixar as corridas mais imprevisíveis. No game, qualquer buraco pode fazer o veículo capotar; e quando isso acontece, ele invariavelmente explode, talvez para mostrar em detalhes o modelo de danos, que, de fato, está excelente.

BATIDA As colisões reagem de forma realista

RESISTANCE: FALL OF MAN

O QUE SÓ A D&T VIU

Muito se falou de *Resistance*. Porém, vários outros games exibidos durante a TGS superam este FPS que não traz nenhuma grande novidade.

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Insomniac Games **Tipo:** Ação **Previsão:** Novembro de 2006

Ao lado de *Warhawk*, esse é outro jogo que teve uma produção mais caprichada no estande da Sony. Seu espaço era todo temático, com aspectos de um campo de guerra, com decoração de uma área urbana destruída.

Estranhamente, a Sony trouxe para a Tokyo Game Show o mesmo protótipo mostrado na E3, com visuais simples que não lembram muito um game de nova geração. Os cenários até podem ter mais complexidade que um jogo de PS2, mas as texturas são simples demais, assim como a modelagem dos personagens e inimigos. O resultado artístico, no fim das contas, não é lá muito satisfatório.

A taxa de quadros é boa, com cerca de 30 por segundo, talvez para não ficar muito distante da modalidade online, na qual o fluxo de tela fica ainda menos suave.

Analisando estritamente as mecânicas de jogo, *Resistance* não traz grandes diferenciais, sendo um título de tiro em primeira pessoa como muitos já lançados. A mira é um pouco imprecisa, o que dificulta para saber se os tiros estão ou não acertando os inimigos. A Inteligência Artificial dos oponentes e aliados também estava um tanto precária. Porém, no modo multiplayer, o game melhorou no quesito diversão.

■ **PRODUÇÃO** O estande de *Resistance* estava bem trabalhado. O game, nem tanto

THE EYE OF THE JUDGEMENT

O QUE SÓ A D&T VIU

A nova geração da câmera EyeToy no PS3 vai apresentar muitas opções de interatividade ao jogador. Este game de card é apenas a ponta do iceberg.

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** SCE Studios Japan **Tipo:** Card game **Previsão:** Dezembro de 2006 (Japão)

O PlayStation 2, até hoje, tem sido prolífico em lançamentos de novos acessórios. Um dos mais interessantes é o EyeToy, que coloca o próprio jogador dentro do game. Com *The Eye of the Judgement*, o PlayStation 3 dá um passo adiante na utilização da minicâmera.

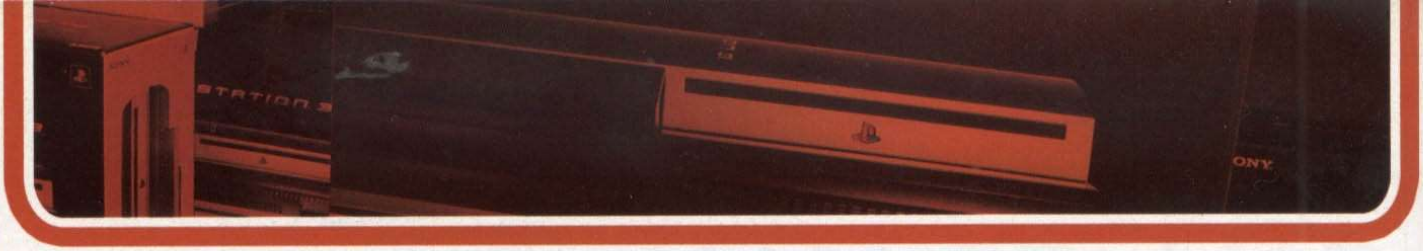
Em teoria, seria tudo o que fãs de jogos de cards como *Yu-Gi-Oh* sonhavam, tornando realidade o que se vê no desenho animado em que cartas se transformam em criaturas e poderes. Mas as quatro estações do game na Tokyo Game Show mostraram que a demo ainda deve ser trabalhada para concretizar totalmente essa fantasia.

Havia dois modos de jogo, cada um com sua vantagem. O sistema funciona por análise de imagens: quando o card é colocado sob o visor do EyeToy, o sistema verifica os diversos marcadores para identificar qual criatura ou poder deve ser invocado.

■ **CURIOSIDADE** Mesmo com algumas falhas, o jogo atraía todo mundo por ser bem diferente

Uma das modalidades é mais livre, permitindo "manusear" a criatura como se ela estivesse ali de verdade. Mexendo a carta, o monstro é deslocado no espaço conforme a movimentação, mas com um pequeno atraso. Além disso, eles desferem golpes ao receberem tapinhas nas costas e se desequilibram quando tocados de frente.

Na outra modalidade, que lembrava um game de estratégia, com nove espaços a serem preenchidos, não havia a mesma liberdade de controlar os monstros. Bastava colocar a carta e esperar pelo movimento do oponente. Havia algumas funcionalidades simples, como aquela que visava fortalecer grupos adjacentes; mas falta melhorar as regras do jogo, ainda um tanto quanto insípidas.



WARHAWK

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Incog Inc. **Tipo:** Ação **Previsão:** Começo de 2007

O QUE SÓ A D&T VIU

O sensor de movimentos chegou em cima da hora na E3 e não impressionou muito. Agora, com mais tempo, a Sony pôde preparar mais surpresas.

Na E3 deste ano, a Sony anunciou em sua conferência que o controle do PlayStation 3 teria sensor de movimento, o que foi uma surpresa. Mas apenas *Warhawk*, da própria Sony, usava esse controle.

Na Tokyo Game Show, finalmente, apareceram mais títulos que usam o sensor, entre eles, *Warhawk*. A demonstração era um típico game multiplayer, como um *Battlefield* para PC, só que muito mais simples.

O jogador controlava um soldado com o intuito de matar os integrantes do time adversário. Havia dez cabines disponíveis em um espaço fechado, montado especialmente para o game; e, segundo a Sony, havia mais dez pessoas conectadas ao jogo, totalizando 20 jogadores. Mesmo com esse número, provavelmente em conexão local, não havia sinais de "lag", aquele atraso na comunicação que deixa os games multiplayer mais lentos.

O controle dos soldados e dos veículos terrestres, como um tanque e um jipe, tinha comandos tradicionais, ou seja, que usam direcionais e botões. Mas todo mundo só queria saber mesmo de usar a aeronave para testar os controles de inclinação. Sendo uma novidade, foi difícil se acostumar com o jeito de comandar os aviões. Como não há referência do quanto se deve inclinar para atingir o giro ou a aceleração desejados, a partida rolou na base da tentativa e erro. Ainda assim, o jogo divertiu por algum tempo.

CÉUS CARREGADOS O número de objetos se movimentando simultaneamente chega a dar tontura

OUTRO No controle das naves, o jogo muda

GRAN TURISMO HD

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Polyphony Digital **Tipo:** Corrida **Previsão:** Abril de 2007

O QUE SÓ A D&T VIU

A grande diferença deste novo jogo GT, além da resolução de 1080 linhas não-entrelaçadas (1080p), é que há uma opção de multiplayer online.

Nas palavras de Kazunori Yamauchi, presidente da produtora Poliphony Digital, *Gran Turismo HD* será uma prévia da experiência do que será o *Gran Turismo* "real" de próxima geração. A versão *HD* é, na verdade, um conjunto de duas obras. Uma delas é a modalidade Premium, feita com a capacidade do PlayStation 3 em mente e que traz cerca de 30 carros e duas pistas, além de uma quantidade equivalente em conteúdo pago que estará disponível na PlayStation Network, a rede online do console.

A outra é o modo clássico, na verdade, uma versão em alta definição de *Gran Turismo 4* com os mesmos carros e pistas, sendo que apenas alguns estão disponíveis logo de cara. A grande maioria terá de ser comprada. O pacote básico deverá ser bem em conta, já que a produtora pretende ganhar dinheiro com o conteúdo pago.

O que se viu nas 12 cabines de testes é que o jogo ainda precisa de alguns ajustes para justificar a fama da série. A pista era nova – tinha o nome de The Eiger Nordwand – e situava-se em um cenário similar ao dos Alpes suíços. Os torcedores não eram de papelão e o papel de parede ao fundo estava bonito. Os fãs podem ficar tranqüilos: a dirigibilidade dos veículos está realista como sempre, mas ainda sem implementação de danos. E também já conta com algumas novas opções nas físicas dos veículos, como o controle de tração, que evita que os carros derrapem; e uma modalidade "profissional", com um controle mais difícil, mas que abre muitas possibilidades para quem é fera no volante.

CARNE E OSSO Adeus torcida de papelão

LAIR

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Factor 5 **Tipo:** Ação **Previsão:** 2007

O QUE SÓ A D&T VIU

Com mecânicas interessantes e combate aéreo, o game é uma excelente chance de demonstrar o sensor de movimentos do controle do PS3.

Apesar de estar apenas 40% pronto, *Lair* era um dos games mais promissores do PlayStation 3, trazendo algumas novidades nos controles e uma mecânica de jogo até variada para uma demonstração.

Trata-se de um jogo de ação "a bordo" de um dragão, cujo controle é feito por meio dos sensores de inclinação do Sixaxis, o joystick do PS3. Mas, assim como em *Warhawk*, leva algum tempo para se acostumar com os comandos, principalmente para que você aprenda instintivamente o quanto precisa inclinar para que o dragão vá para a direção desejada. Como se pode imaginar, quando se inclina para um dos lados, o dragão segue na mesma direção; e quando o controle é girado para frente ou para trás, a criatura desce ou sobe.

A primeira parte do jogo era de treinamento, e consistia em passar por argolas. Depois começavam as batalhas de fato, contra outros cavaleiros montados em seus respectivos dragões. Os combates são "corpo a corpo": primeiro, deve-se marcar um oponente e fazer uma aproximação rápida. Depois, a visão mostra a sua criatura e o inimigo de costas, e você deve deslocar o controle em direção ao inimigo, a fim de dar trombadas nele.

Depois que isso for feito duas ou três vezes, uma tela de demo aparece e, dependendo do botão pressionado, o dragão executa diversos tipos de ataques, como baforadas de fogo ou mordidas. O final é apoteótico: mais uma vez, escolhe-se entre os quatro botões principais para que o protagonista faça um dos movimentos de finalização. Em um deles, o seu dragão morde o cavaleiro oponente, joga para o alto e o protagonista o "recepciona" em grande estilo.

CHURRASQUINHO Abra a boca e diga "ahh"

Além de combates aéreos, há batalhas no chão, mas, aparentemente, não havia nenhum evento em terra firme programado na demo, apenas "passeios" com o dragão, que atropelava quem estivesse no caminho. A idéia do game é interessante; estamos torcendo para que os outros 60% também sejam tão criativos quanto a demonstração.

GENJI: DAYS OF THE BLADE

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Game Republic **Tipo:** Ação **Previsão:** Novembro de 2006

O QUE SÓ A D&T VIU

A Game Republic é uma das produtoras que mais estão trabalhando em jogos para o PlayStation 3. O bom resultado de *Genji* prova isso.

As características básicas da série que começou no PS2 game foram reforçadas, como os temas orientais e a coloração absolutamente radiante. Desde o cenário até o sangue dos inimigos, tudo é muito vibrante.

O game introduz uma nova personagem, Shizuka, que tem características complementares às de seus companheiros e protagonistas do título anterior. Apesar de não ter muita força, a garota é capaz de atacar num raio amplo, graças à sua arma conectada por um fio de aço.

A troca entre personagens pode ser feita a qualquer instante. Como no jogo anterior, Yoshitsune é um tipico espadachim, especialista em seqüência de golpes, graças às suas duas lâminas. Já Benkei é do tipo tanque: forte, pesado e lento. Seus golpes são capazes de destruir partes do cenário. Além dos movimentos comuns, há os especiais, chamados "Kamui", que, no caso de Yoshitsune, consiste em apertar o botão indicado na hora certa. Se isso for feito corretamente, muitos inimigos são mortos com apenas um movimento. Alguns deles, principalmente os chefes, são bastante resistentes, tendo pontos fracos em locais pouco acessíveis. É meio difícil mirar os golpes com os controles de luta, mas isso é esquecido quando se chega a uma área aberta, onde acontece um grande combate entre exércitos. Efeitos gráficos, como os de poeira, ajudam a reforçar o clima de caos. Tudo preparado para a entrada apoteótica de um enorme inimigo que parece um caranguejo. Com tudo isso, o novo *Genji* desponta como um dos mais belos jogos para PlayStation 3.

DEVASTADORES Os personagens possuem golpes poderosos que derrubam vários inimigos

TUDO EM ATÉ 20X!!!

Disk Games

É Pura Diversão

Desde 1992

DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

Na compra de:

+

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

+

+

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

*Promoção com quantidade limitada de revistas.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento. Garantia e confiança de 14 anos em prestações de serviços.

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

OS MELHORES LANÇAMENTOS ESTÃO AQUI NA DISK!!!

LANÇAMENTOS

PRÉ-VENDA

PRÉ-VENDA

Você e sua família na nova geração de games. Os mais novos super lançamentos da Sony e da Nintendo, você encontra aqui. Venha fazer parte desse novo conceito.

CONSULTE NOSSA PRÉ-VENDA
www.diskgames.com.br

PARCELE NO CHEQUE EM ATÉ 20X

Enviamos para todo o Brasil...

CONHEÇA OS BENEFÍCIOS DO SEDEX À COBRAR! AQUI NA DISK VOCÊ PAGA SOMENTE QUANDO RECEBE.

MEGASTAFF

Compre também pelo SITE

Www.diskgames.com.br

SITE 100% SEGURO

TELEVENDAS:

19 3242-0541

VIRTUA FIGHTER 5

Distribuidora: Sega **Produtora:** Sega-AM2
Tipo: Luta **Previsão:** Maio de 2007

Considerada uma das melhores séries de luta da história, a mais recente versão de *Virtua Fighter* chega ao PlayStation 3 igual ao arcade, com a mesma beleza no visual e as mesmas animações impressionantes.

Na TGS, era possivel jogar contra o computador em três partidas. Pelo que se viu, *VF5* é outro candidato ao titulo de melhores gráficos entre os jogos presentes. Os personagens têm detalhes riquissimos, como se pode ver em suas roupas e pele. Os cenários também estão uma pintura. Alguns até lembram os ambientes das edições anteriores, como um em que os lutadores se digladiam a bordo de uma jangada, mas o esmero visual é superior em vários niveis. Em outro cenário, a luta acontece numa espécie de poça d'água, e o liquido é animado de forma convincente.

Os controles estão excepcionais, respondendo de forma instantânea aos comandos inseridos. No sistema de combate, o chamado Offensive Move, que é um deslocamento rápido em direção a um dos flancos do oponente, se mostrou uma estratégia interessante para tomar a iniciativa, já que, até agora, só era possivel atacar de frente. No mais, as lutas jogador contra jogador se mostraram bem equilibradas.

O QUE SÓ A D&T VIU

Um senhor jogo de luta: é isso que VF5 é. E se o jogador tiver à mão um controle estilo arcade, aí sim a brincadeira fica boa de verdade.

■ **BALANCEADO** Uma marca registrada da série de luta da Sega é o equilíbrio entre os lutadores

SONIC THE HEDGEHOG

Distribuidora: Sega **Produtora:** Sonic Team **Tipo:** Ação **Previsão:** Novembro de 2006

A base deste título é aquela empregada desde *Sonic Adventure*, quando a série adentrou de vez no mundo 3D. Agora, o jogador pode escolher entre três protagonistas: o próprio Sonic, seu rival Shadow ou o estreante Silver, um ouriço prateado do futuro.

O QUE SÓ A D&T VIU

O mascote oficial da Sega pretende voltar um pouco às origens, ao mesmo tempo em que busca novidades na forma do uso de poderes da mente.

■ **SAUDADES** Todos querem o Sonic de antes

O estilo também varia bastante entre os três personagens. Com Sonic, a tônica está, naturalmente, na velocidade. Já Shadow, mais chegado em aparatos tecnológicos, tem uma série de bugigangas para usar. Por fim, a arma do personagem do futuro é o poder da mente.

Com esse poder, Silver pode levitar objetos à sua volta e usá-los como arma contra os inimigos. Além disso, em locais demarcados com um símbolo especial, a força psíquica do herói abre novos caminhos, seja na forma do desbloqueio de uma simples porta ou na construção de uma escadaria.

Tudo funciona com uma simulação física bastante realista, bem diferente de outros games da série. O estilo de agradar aos jogadores menos experientes estava ali também, já que com ao menos uma argola, você fica protegido da maioria dos ataques.

MONSTER KINGDOM: UNKNOWN REALMS

Distribuidora: Sony Computer Entertainment **Produtora:** Gaia **Tipo:** Aventura **Previsão:** 2007

Uma das surpresas da Tokyo Game Show, *Unknown Realms*, outro game da Game Republic, aposta em um mundo de fantasia no estilo de Harry Potter. Só que aqui, não se controla bruxos, mas sim pessoas capazes de sugar e usar a alma dos oponentes.

O jogador passeia por um mundo mágico e cheio de criaturas estranhas. Os inimigos, ao serem atacados, começam a exteriorizar as almas, que, por sua vez, estarão prontas para ser capturadas quando estiverem vermelhas.

Quando o jogador faz isso, o jogo pede para que o controle seja inclinado para um dos lados e em um ângulo determinado. Se o movimento for correto, basta dar uma chacoalhada no controle para que a alma seja sugada. Depois, é só associar essas entidades aos botões do controle, que passam a acionar esse ataque especifico.

Essas habilidades são necessárias para matar os mais diversos inimigos. Os pontos fracos estão indicados em um livro ilustrado que vem dentro do game, no menu. Os chefes são uma espécie de revisão geral desse sistema, já que é preciso uma série de poderes para derrotá-los.

O game traz uma mecânica interessante, mas a troca constante de habilidades é um pouco enfadonha e a forma de usar o sensor de inclinação ainda é simplória. Isso pode fazer com que o jogo fique enjoativo com certa facilidade. Espera-se que isso seja compensado com o acréscimo de poderes variados, oferecendo novas situações para o jogador.

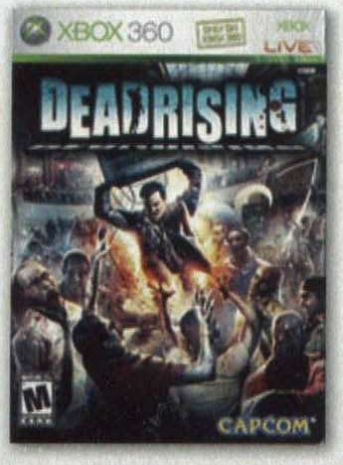
O QUE SÓ A D&T VIU

O jogo possui dois protagonistas que se utilizam das almas dos inimigos. O processo para angariar essas almas usa os movimentos do controle.

■ **INCLINA AÍ** Outro game que usa o sensor

Netunia
.com.br

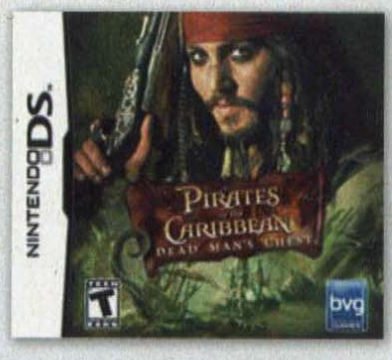
OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS



DEAD RISING

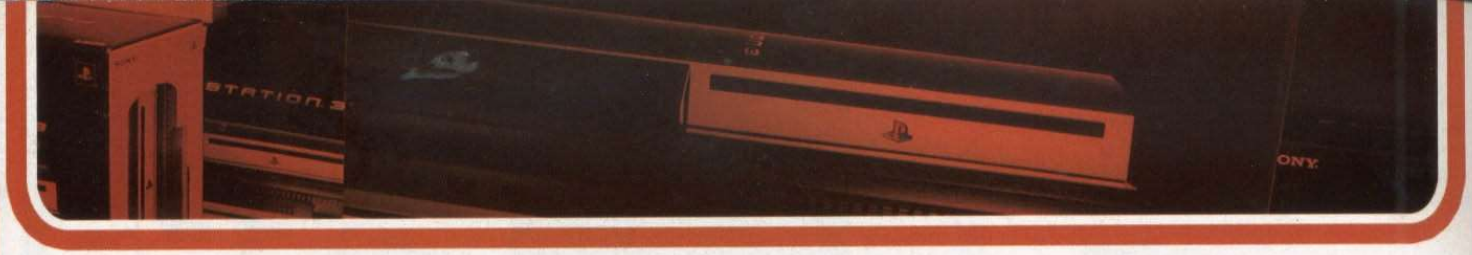
FIFA WORLD CUP 2006

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITYSTORIES



PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO



RIDGE RACER 7

Distribuidora: Namco-Bandai **Produtora:** Namco-Bandai **Tipo:** Corrida **Previsão:** Novembro de 2006

O que seria de um lançamento de um console Sony sem um *Ridge Racer* para acompanhar? Está certo que a série coleciona altos e baixos, mas, pelo que se viu numa rápida partida na edição para PlayStation 3, já está bem melhor que alguns títulos recentes.

É interessante notar a evolução da franquia, que começou nos arcades e, em vez de buscar o realismo, como *Gran Turismo*, fez do "drift" exagerado – e bota exagerado nisso – a sua marca registrada. E japonês adora uma corrida de derrapagem, como pode atestar o filme *Velozes e Furiosos: Desafio em Tóquio*.

Essa é a essência do novo *Ridge Racer*, que segue o mesmo caminho das edições pós-PSP, com derrapagens-monstro. No game, correr dessa forma é mais rápido que o jeito normal e isso pode ser sustentado indefinidamente, dependendo da habilidade do jogador.

O game mantém aquele visual limpo; faz falta um pouco de sujeira e caos no cenário. O efeito da luz do freio deixando imagem residual, apesar de batido, é sempre bacana. Ao menos, algumas novidades deverão agradar aos fãs, como a montagem dos veículos com novas peças e a inclusão de partidas e modos multiplayer online.

O QUE SÓ A D&T VIU

O controle é feito com o direcional analógico, mas muita gente ficou pensando em como seria com o sensor de movimentos. Talvez no próximo *Ridge Racer*...

DE LADINHO A maior característica dessa série é o drift, ou derrapagem, em bom português

CODED ARMS: ASSAULT

Distribuidora: Konami **Produtora:** Konami **Tipo:** Ação **Previsão:** Maio de 2007

Um dos jogos mais aguardados do PlayStation 3 é da Konami, o prestigiado *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, mas a estréia da produtora será com um game de Mahjong, um típico jogo chinês, e *Coded Arms: Assault*, versão "vitaminada" do game de tiro em primeira pessoa lançado para o PSP.

O game carrega algumas credenciais importantes, como a utilização da tecnologia gráfica Unreal 3, um dos mais famosos engines do mundo dos videogames. Mas pelo que se viu, a produtora ainda está apanhando para conseguir extrair a capacidade dessa tecnologia.

O QUE SÓ A D&T VIU

Se fosse depender apenas de *Coded Arms: Assault*, a Konami estaria na roça. Ainda bem que Hideo Kojima está trabalhando no novo *Metal Gear Solid*.

TECNOLOGIA *Coded* usa a engine Unreal 3

O visual não passa do mediano e luzes exageradas tentam disfarçar isso. Mas, se dá certo em algumas partes, é desastroso em outras, como na representação do asfalto, que mais parece um amontoado de pixels sem conjunto.

A instabilidade também é um problema: o game muitas vezes cai abaixo dos 30 quadros por segundo. Isso fica ainda pior no multiplayer. Nesse modo, o desempenho, que na média já era ruim, virou animação quadro a quadro nos momentos mais "intensos".

Coded Arms: Assault é um game de tiro em primeira pessoa básico e sem nenhuma qualidade destacável. Os controles são precários devido o fluxo pesado de tela na maior parte do tempo, e a IA dos inimigos em nada surpreende.

HOT SHOTS GOLF 5

Distribuidora: Sony Computer Entert. **Produtora:** Clap Hanz **Tipo:** Esportes **Previsão:** 2007

Ainda sem título definitivo nos EUA – no Japão se chama *Minna no Golf 5*, ou "Golfe para Todos 5" – o tradicional jogo de golfe também é uma das atrações do PlayStation 3.

Para quem já jogou algum game anterior da série, seja nas edições para PS2 ou para PSP, os controles são exatamente iguais. Ou seja, o jogo herdou aqueles comandos simples, mas não sacrificou a profundidade, e quem é mais exigente terá muito mais opções de controle.

O visual continua com personagens infantis, mas os cenários estão bem mais definidos, e é possível enxergar bem longe nesta versão. Já os ambientes em primeiro plano mantêm quase as mesmas características da edição para PlayStation 2.

Mesmo assim, há pequenos detalhes que dão mais vida ao game, como o cenário que se reflete na bolinha quando ela está no ar e o movimento das roupas, que estão bem trabalhadas. No mais, é praticamente o mesmo game para os consoles de atual geração – uma fórmula vencedora – mas com mais esmero no visual, ainda que o salto não seja tão grande como se poderia prever.

O QUE SÓ A D&T VIU

Pouca gente joga golfe no Brasil. Essas pessoas não sabem o que estão perdendo. Ainda mais em games como esse, que, com simplicidade, divertem.

CONFIANDO NO TACO A famosa série aposta no poder do PS3 para crescer ainda mais

INFOGAMES &

TECGAMES

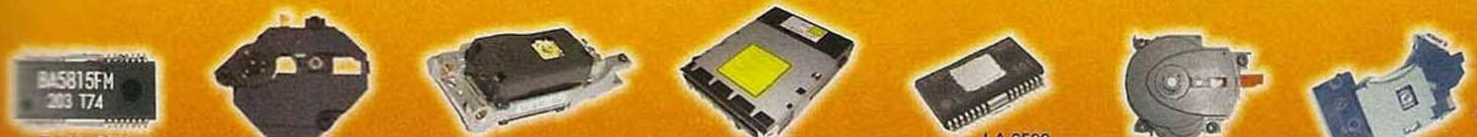
SEDEX P/ TODO BRASIL

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

Preços especiais para Revendedores

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES



BA5815FM | LEITOR PSONE | LEITOR PS2 400C | DRIVE X-BOX | LA 6598 ORIGINAL | LEITOR GAME CUBE | LEITOR PSTWO

* Sujeito aprovação de crédito

Trabalhamos com Peças Originais
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor

Acesse nosso website: www.tecgames.com.br

Losango
Muito mais que crédito.

Aceitamos os Cartões: Maestro | MasterCard | VISA Electron | VISA | REDE SHOP

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579

Assistência Técnica

Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301
Tel: 3326.9661

50mts do Metrô São Bento

CADA VEZ MAIS REAL Produtora caprichou nas animações do novo representante da franquia *FIFA*

FIFA 07

Game de futebol chega para as duas plataformas da Sony

NOTA 8,5

Produtora: Electronic Arts **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Mais times, escalações atualizadas e modo Manager **Ponto fraco:** Poucas mudanças **Gráficos:** 7,5 **Som:** 9,5 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 8,5

por Julio Wecchi

O décimo segundo *FIFA* do PS2 chegou com estilo e ainda garantiu uma versão bem parecida à do irmão mais novo, o PSP. O título traz mais de cem times, entre seleções e clubes, com escalações oficiais e bem próximas da atualidade. Além da equipe brasileira, que traz Ronaldo "Fenômeno" no banco (pelo menos aqui...), há 22 clubes nacionais, todos com uniformes oficiais. São eles (em ordem alfabética): Atlético Mineiro, Atlético Paranaense, Bahia, Botafogo, Corinthians, Cruzeiro,

IDA E VOLTA Versões de mesa e portátil

Figueirense, Flamengo, Fluminense, Fortaleza, Goiás, Grêmio, Internacional, Juventude, Palmeiras, Paraná Clube, Ponte Preta, Santa Cruz, Santos, São Caetano, São Paulo e Vasco da Gama. É o maior número de times brasileiros até hoje em um game *FIFA*.

Uma novidade é o modo Manager. Nele, você trabalha como um dirigente comprando e substituindo jogadores e criando jogadas até afinar o time. Seu objetivo é buscar o troféu e se tornar um magnata fora do campo. Tem até uma moeda corrente para fazer as transações de compra e venda.

No quesito jogabilidade, *FIFA 07* melhorou consideravelmente. Há mais animações nos jogadores e a física da bola está acima da média. Nem todo lance ocorre como calculamos, pois rolam mais bolas nas traves, jogadas com efeitos e até lances inesperados, como dribles toscos e passes tortos (quando a bola pega na canela do jogador, por exemplo). Isto deixou o game mais humano, próximo de um jogo de verdade. Até mesmo o goleiro deixou de ser o Superboy e passou a não pegar todos os chutes impossíveis de se defender.

Basicamente, as diferenças entre as versões do PS2 e a do PSP são poucas. No portátil, *FIFA 07* tem visual mais granulado e não traz todas as músicas. O resto é praticamente igual.

A maior sacada da Electronic Arts foi ter criado um modo de jogo que junta os dois videogames, o PSP Link. Basta conectar o portátil ao PS2 usando um cabo USB comum para receber ou transferir o save game e continuar aquela partida da final do campeonato onde quiser. Bem pensado!

PAÍS DO FUTEBOL Pelo menos em *FIFA 07*, estamos bem cotados: o game tem 22 times nacionais

Com a qualidade da parceria FERRARI e THRUSTMASTER a JP TECH tem os melhores volantes para você. Experimente e seja um CAMPEÃO!!!

*Ergonomia especialmente desenvolvida para jogos GT.
*Empunhaduras reais de borracha e borboletas cromadas.
*Tecnologia exclusiva "Precison Drive" (no PS2) que elimina zonas mortas ampliando a reatividade do volante possibilitando manobras mais arrojadas, derrapagens e você vai ganhar mais fácil seus jogos.
*Botão para desabilitar a função "Force" até durante o jogo.
*Acompanha CD para configuração da função vibration no PC.
*Sistema de fixação central e pedaleiras largas para maior estabilidade.

Plataformas: PC e PlayStation 2

*A saída USB é usada para conectar ao computador (CD incluso para configuração do Force Feedback) e a saída game para conectar ao PS2.
*Totalmente compatível com todos os jogos Force Feedback das duas plataformas.
*Tecnologia "Precision Drive" no PS2 que elimina zonas mortas ampliando a reatividade do volante possibilitando manobras mais arrojadas, derrapagens e você vai ganhar mais fácil seus jogos.
*Botão para desabilitar a função "Force" até durante o jogo.
*Duas borboletas atrás do volante para troca de marchas.

Plataformas: PC e PlayStation 2

Ferrari

JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

Tel: (11) 3068-9009
jptech@jptech.com.br
www.jptech.com.br

THRUSTMASTER®

A JP Tech tem assistência técnica própria e garantia de 1 ano para seus volantes licenciados pela Ferrari com a marca Thrustmaster.

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registrada pela Guillemot Corporation S.A.

THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT

Nem veloz, nem furioso. E ainda por cima, chato

NOTA 4,0

Produtora: Eutechnyx **Distribuidora:** Namco Bandai / Games America **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Sistema de iluminação **Ponto fraco:** Navegação confusa **Gráficos:** 4,0 **Som:** 5,0 **Controle:** 4,0 **Diversão:** 2,0 **Desafio:** 5,0

por Nelson Alves Jr.

Sofrível é o mínimo que se pode dizer sobre o jogo. Sim, é uma questão de opinião; e sim, você tem todo o direito de discordar. Mas, como diz um velho ditado, quem avisa amigo é. Logo, se quiser virar a página e continuar lendo outro review, sinta-se à vontade, até porque esse jogo não merece mais do que um simples "é ruim". Assunto encerrado.

■ **ACIDENTE** O pneu furou em Tokyo Drift

Acontece que se eu deixar o resto em branco, corro o risco de levar um pedala do Trivas. Então, para os corajosos que ainda estão lendo, lá vai: jogo de corrida fraco, baseado no filme de mesmo nome e que não traz novidade alguma.

Os pegas rolam com a seguinte regra: não há regra. Ora em circuitos, ora em serras, a idéia é a mesma adotada na série *Underground*, da Electronic Arts, com a diferença que lá, a idéia presta.

Mesmo com o visual aceitável, incluindo efeitos de iluminação bastante caprichados, o que descamba em *Tokyo Drift* é o confuso sistema de navegação pelo mapa. Você pode andar por onde quiser, mas a sensação de liberdade é camuflada. Sempre que chega perto de um ponto específico, como uma oficina de tunning, o jogo corta para uma tela perguntando ao jogador se quer acessar o tal lugar. Aceitando, não rola animação, mas um corte abrupto, um carregamento demorado e, pum, seu carro se materializa na área.

Tudo bem, com um pouco de paciência e fé você consegue superar esse probleminha. Persistindo, logo você se acostuma. Mas então chega a hora de correr e o caldo desanda novamente. A sensação de velocidade vem acompanhada de um tremor constante na tela que cansa a visão. As provas de drift, aquelas superderrapadas nas curvas, são tão emocionantes quanto uma corrida de tartarugas. Diverte tanto que precisei tomar café durante o teste.

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

Uma viagem ao passado da série

NOTA 9,0

Produtora: Tri-Ace **Distribuidora:** Square-Enix **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Excelente trama e diversidade de personagens controláveis **Ponto fraco:** Demora bastante para aprender a desenvolver os heróis **Gráficos:** 9,5 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 9,0

■ Alicia e Silmeria dividem o mesmo corpo. Ou seja, duas mulheres em uma. Oba!

por Humberto Martinez

O novo *Valkyrie Profile* acontece centenas de anos antes do game original e traz como protagonista a jovem princesa Alicia, que divide seu corpo com a alma da valquíria Silmeria. Quando a garota se comporta de forma gentil e frágil, é a mente de Alicia que está no comando, e quando são necessárias decisões firmes e postura de guerreira, Silmeria toma o posto.

O game é um RPG com cenários 3D belíssimos e movimentação 2D limitada, ou seja, seu personagem só anda lateralmente, como no game clássico. Alicia pode pular como em um game de plataforma ou cristalizar almas demoníacas e transformá-las em degraus para chegar a lugares altos.

Graças às habilidades de valquíria da heroína, a garota pode encantar armas de guerreiros falecidos e trazê-los de volta à vida para ajudá-la nas batalhas. Por isso, prepare-se para comandar diversas classes de guerreiros.

■ **EXTENSO** Para ver tudo, lá se vão 30 horas

LEMMINGS

Os homenzinhos invadem seu mundo

NOTA **7,0**

Produtora: Team 17 Software **Distribuidora:** Sony Computer Entretainment **Tipo:** Puzzle **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Interação de verdade com os Lemmings **Ponto fraco:** Fora as fases com a EyeToy, não há muitas novidades **Gráficos:** 7,0 **Som:** 8,5 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 9,0

por Eduardo Trivella

Eu me lembro como se fosse hoje: a era 16-bit dos videogames estava em pleno vapor e muitos jogos de qualidade apareciam nas mãos dos jogadores. De repente, me deparei com um cartucho de nome *Lemmings* e resolvi testar. O tempo era curto e eu não me empolguei com as criaturas de cabelos verdes que andavam sempre em frente e esperavam pelos comandos do jogador. Deixei de lado.

Meses mais tarde, sem nada para jogar, resolvi dar outros 15 minutos ao jogo e esse tempo dobrou. Triplicou. Multiplicou-se por cem. Quando percebi, estava totalmente envolvido como os tais Lemmings e, desde então, jogo todos os games da franquia que encontro.

O mais recente deles é esse do PS2. Para minha satisfação (e de toda a turma nostálgica), o game original está lá: as mesmas musiquinhas que grudam na memória, as mesmas habilidades dos homenzinhos esquisitos e as mesmas fases que me fizeram perder cabelos na época (tomara que isso não aconteça novamente senão vou ter problemas...). E o melhor é que tudo isso ganhou uma roupagem moderna. Há as fases clássicas, inéditas e a melhor novidade em toda a história da franquia: interação com os bichinhos através da câmera

■ **COCEIRA** Imagine essas "pulgas" em você

EyeToy. Apesar de serem em número reduzido, os estágios que utilizam o acessório são divertidos pra chuchu. Ver os Lemmings subindo por seu corpo é tão inusitado que chega a dar a impressão de que você é Gulliver no país de Liliput.

Se fosse apenas outro jogo *Lemmings* nos moldes clássicos, somente os adeptos do estilo iriam gostar. Mas com a EyeToy na brincadeira, não tem quem não se divirta.

Maniha Games

Consoles • Games • Acessórios

Tel: (11) 3228-1541

Rua Barão de Duprat, 323 Loja Q.005

B-BOY

NOTA **8,0**

Dançando conforme a música

Produtora: FreeStyleGames / SCEE **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Musical **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Sistema de controle inteligente **Ponto fraco:** O visual é meio sem graça **Gráficos:** 7,5 **Som:** 9,0 **Controle:** 10 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 8,5

por Felipe Azevedo

Você pode não ser fã da cultura de rua e também não curtir o gênero hip hop, mas se é um jogador sensato, que gosta de títulos inovadores e bem produzidos, então *B-Boy* não pode ficar de fora da sua coleção. Mais chamativa do que a temática é a jogabilidade do game, que faz dele algo tão diferente e divertido. Além do esquema básico – pressionar os botões no ritmo das músicas – o jogo incorpora, de maneira totalmente intuitiva, alguns comandos que até então pareciam não ter nada ver com esse tipo de jogo. Ao apertar apenas um dos botões principais (●, ▲, ✖, ■) no momento certo, o personagem realiza um movimento básico. Então, você pode modificar o passo combinando o botão usado anteriormente com toques (até três) no direcional digital.

Outro tipo diferente de comando utilizado no jogo é aquele que permite ao jogador equilibrar o personagem durante os movimentos do tipo Freeze, em que ele sustenta o corpo todo apenas com as mãos. Nas batalhas (na verdade, confrontos entre dançarinos), cada personagem tem um tempo determinado para fazer a seqüência mais impressionante; e em cada desafio é possível conseguir medalhas cumprindo tarefas como acertar o maior número de batidas, combinar vários passos diferentes, incluir todos os movimentos básicos durante a apresentação, entre outros.

■ **HIP HOP** Cultura de rua bem representada

GOD HAND

NOTA **6,0**

Game com cara de pastelão

Produtora: Clover Studios **Distribuidora:** Capcom **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Variedade de golpes e modelagem dos personagens **Ponto fraco:** Gráficos ruins, dezenas de bugs, história tosca **Gráficos:** 5,0 **Som:** 6,0 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 7,0

por Leandro Rodrigues

O novo lançamento de Clover Studios teve o azar de ser lançado logo depois do fabuloso *Okami*, o primeiro jogo da produtora. Infelizmente, a produtora não conseguiu acertar a mão novamente.

■ **SOBRENATURAL** Um golpe e o sujeito some

Apesar de ser um jogo de pancadaria, a tática de espancar os botões não funciona em *God Hand*. Um sistema complexo, com mais de cem golpes diferentes que vão sendo liberados ao poucos, foi criado. O resultado é engraçado: apenas um chute é capaz de jogar um adversário a vários metros de distância, o que lembra alguns filmes pastelões. Quem quiser se dar bem precisa dominar o bom, porém complicado, sistema de esquivas: o analógico esquerdo serve para controlar personagem e câmera, ou seja, confusão total.

Daí para frente, tudo é uma seqüência de erros. O enredo é muito fraco e sem graça; os gráficos, com exceção da modelagem dos personagens, são medonhos. Basta você se encostar em uma parede para enxergar através dela.

God Hand possui um sistema de combate interessante, mas que acaba sucumbindo em meio a um mar de problemas. Vale como entretenimento momentâneo, desde que você consiga fazer vista grossa por um tempo e esquecer os erros primários.

■ Ele está rindo porque este jogo é uma comédia

NBA LIVE 2007

A realidade nem sempre é divertida

NOTA **5,5**

Produtora: EA Canadá **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Esportes **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** O novo sistema chamado X-Factor **Ponto fraco:** Gráficos e jogabilidade **Gráficos:** 5,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 4,5 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 6,0

por Leandro Rodrigues

Crise de identidade. Esta é a melhor maneira de descrever o que está acontecendo com *NBA Live*. Com o sucesso de séries como *NBA Street*, também da Electronic Arts, os jogos normais de basquete parecem ter perdido um pouco do espaço. Para reconquistar o público, novos recursos estão sendo implementados para deixar as partidas mais atraentes.

NBA Live 07 traz várias dessas mudanças; a principal é o sistema chamado X-Factor, no qual a estrela de cada um dos times possui uma jogada especial e exclusiva. A idéia até seria divertida se não fosse a necessidade de apertar vários botões para executar a manobra. Além disso, existem vários jogadores com habilidades destacadas, como rebote, roubada de bola, arremesso de lance livre e de três pontos. Para aumentar o potencial destes jogadores, você também precisa executar uma combinação de comandos. Com isso, a fluidez do jogo vai embora. Para piorar, não é raro acontecer uma brusca queda de frames.

Os gráficos não chegam a ser ruins, mas estão longe dos melhores visuais apresentados no PS2, algo inadmissível para um lançamento de final de geração.

O som segue a linha EA: uma vasta trilha sonora que conta até com músicas do Brasil, como o sucesso de Sergio Mendes em parceria com o Black-Eyed Peas *Mas Que Nada*.

NBA Resultados reais são atualizados online

Para os adeptos de uma jogatina online, um recurso muito legal foi criado: resultados das partidas reais da atual temporada da NBA vão pipocando na tela, graças a uma parceria firmada com o canal esportivo ESPN.

NBA Live optou por colocar enfeites no jogo e prejudicou de vez a jogabilidade. O jeito é esperar a nova versão da série *Street*.

RIDGE RACER 2

Não acredite nesse número dois

NOTA 7,0

Produtora: Namco **Distribuidora:** Namco Bandai **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Dez novas pistas
Ponto fraco: Dez novas pistas e é só **Gráficos:** 8,5 **Som:** 6,5 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 6,0

por Nelson Alves Jr.

O mínimo que se espera de uma continuação é que haja novidades. Por isso o termo "continuação", concorda? No entanto, tenho a impressão de que no dicionário da Namco não existe tal palavra. *Ridge Racer 2* traz exatamente o mesmo jogo lançado há dois anos, quando o PSP veio ao mundo. E por "exatamente", entenda "tudo igualzinho".

REPETIÇÃO É difícil achar novidades no jogo

Há dez pistas inéditas e dois modos enfadonhos de disputa, chamados Duel e Survival. De resto, nadica de nada. Mesmos circuitos, menus idênticos e a volta do narrador mala.

Com isso, a primeira pergunta que vem à cabeça é: vale a pena investir seu rico dinheirinho nisso? Sim e não. Sim, porque nem todo mundo conheceu o primeiro jogo e, vale ressaltar, trata-se de um baita título para o portátil. Não, pelo simples fato de que, se você tem o título anterior, o segundo não serve nem como upgrade. Apague o seu save e comece de novo que a experiência será idêntica.

Com isso explicado e levando em conta que você desconhece o game, a segunda pergunta seria: afinal, o jogo é ruim? Nem um pouco. Assim como o primeiro, ele traz visuais excelentes e acima da média daquilo que se vê no sistema, além de controles bastante precisos – o esquema de drift (derrapagem durante as curvas) funciona perfeitamente. A dirigibilidade foge ao padrão do gênero: os carros são leves e escorregam por qualquer motivo. Alguns podem achar estranho, mas é a marca registrada da série.

Um bom jogo, sem dúvida, mas que não faz jus ao "2" que carrega no título e cujo maior pecado é não trazer nenhuma melhoria em relação ao primeiro *Ridge Racer*.

MERCURY MELTDOWN

Grudento e viciante como antes

NOTA 8,5

Produtora: Awesome Studios **Distribuidora:** Ignition Entertainment **Tipo:** Puzzle **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Novo visual descontraído
Ponto fraco: Loading demorado e minigames pouco empolgantes **Gráficos:** 9,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 8,5

por Leandro Rodrigues

Normalmente, as idéias mais simples resultam em jogos de qualidade e extremamente viciantes. Quando o primeiro *Mercury* chegou aos portáteis da Sony, foi justamente isso que ele mostrou. A tarefa era muito simples: levar uma bola de mercúrio de um ponto a outro no cenário, movimentando apenas a tela.

Mas como melhorar uma idéia tão simples e tão boa? A resposta é obvia: deixando-a ainda mais simples.

Agora não existe mais a necessidade de terminar as fases em um tempo predeterminado, e também não é necessário chegar ao final com um tamanho mínimo. Esses desafios ainda existem, mas deixaram de ser obrigatórios. Ao vencer esses objetivos opcionais, você libera extras como skins e minigames.

O visual foi reformulado e a frieza do primeiro jogo ficou de lado. Tudo é muito descontraído e a variedade dos cenários é enorme. A câmera também ficou mais inteligente, mas ainda pode prejudicar em alguns momentos. Para completar, foi acrescentado um modo chamado Party Games, que reúne alguns minigames com a bolinha de mercúrio. Mas, aparentemente, ele foi incluído as pressas e tudo acaba se tornando um porre. O melhor é esquecer essa modalidade e ficar com o jogo normal.

BEM BOLADO Conceito simples e divertido

Dicas e Truques para

PlayStation

FINAL FANTASY XII

Infinita Fantasia

A série de RPG mais famosa em todo o mundo chega a seu décimo segundo episódio com fôlego de cinco. E os fãs ainda querem mais! Então é bom se preparar, pois o PS3 já está aí e logo mais teremos *FFXIII*.

GAROTA PLAYSTATION
NOVEMBRO 2006

FICHA DA GATA

Nome completo: Cristina Sayuri
Idade: 25 anos
Onde mora: São Paulo - SP
O que faz: A gata oriental é formada em desenho industrial e é assistente de arte da revista *Animation Invaders*, publicação aqui da Editora Europa.
Jogos preferidos: *God of War, Devil May Cry* e *Soul Calibur*. É... a menina joga de tudo!
Gostou da garota?
Se não gostou é porque está precisando de óculos. Se quiser conferir mais algumas fotos da Cris e ver o que é que a japinha tem, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima – **Maquiagem:** Elledson Araujo – **Modelo:** Cristina Sayuri

SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

Qualidade
Nota Fiscal
Procedência

Oficina Própria
11 ANOS no mercado
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 SLIM

APENAS
6 x R$ 147,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 750,00
(PARA PAGAMENTO
À VISTA)

APENAS
6 x R$ 133,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 680,00
(PARA PAGAMENTOS
À VISTA)

MODELO 75001

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!
SEDEX

Promoção 1
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

Promoção 2
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB

APENAS
R$110,00
À VISTA

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões.
Para conhecer essas e outras promoções acesse **www.fratelllogames.com.br**

Assistência técnica especializada desde 1995!

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

GHOST IN THE SHELL

Visite uma de nossas lojas GAMES e INFORMATICA
***Loja 1** - Rua Sta. Ifigênia, 295*
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418
***Loja 2** - 2º andar loja 208 -*
Fone: (011) 3361-2783

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação

Produtora: Midway Games **Distribuidora:** Midway Games **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Personagens de todos os MKs **Ponto fraco:** Menos extras do que antes **Gráficos:** 8,5 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 8,0

NOTA **8,5**

■ **É DE ARREPIAR**
Mais de 60 guerreiros participam do maior *Mortal Kombat* da história

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

A sangrenta série ganha seu game mais completo até hoje

por Daniel Facciolla

Apesar de menos recheada de extras do que o *Mortal Kombat* anterior, *Armageddon* prova que pode ter um lugar cativo nas cadeiras dos jogos de luta modernos. Nesta edição que, sem dúvida, é a maior da série, o jogador faz uma viagem completa por todo o universo de *Mortal Kombat*.

Só para ter uma idéia, o modo principal conta com 62 personagens únicos, com sua própria lista de movimentos, armas e estilo de combate. O capricho na criação de cada um é notável, assim como os detalhes nos cenários e todos aqueles toques que os fãs da série costumam exigir – como as roupas alternativas, que são destraváveis.

No combate, os personagens estão mais equilibrados e o sistema de Breakers continua funcionando muito bem. Em lutas simples, pode parecer precário, mas em combates entre dois jogadores experientes, a técnica passa a contar muito. A lista de movimentos é bem útil para quem gosta de decorar todas as possibilidades do guerreiro predileto, e é uma boa pedida para aprender as seqüências de golpes. Como nas versões anteriores, *Armageddon* também dá uma arma para cada herói e, novamente, o equilíbrio aparece. Existem as mais rápidas, as mais fortes e as mais pesadas, e é preciso descobrir a mais adequada a seu estilo de jogo.

Seguindo a linha de *Deception*, *Armageddon* também traz bônus interessantes. O primeiro, estampado logo no menu inicial, é o minigame de kart. Nele, você escolhe alguns personagens em versões cabeçudas e corre em pistas baseadas nos cenários, com itens e tudo o mais, como se fosse uma versão simplificada e psicopata de *Mario Kart*, famoso jogo de corrida de kart da Nintendo.

A Krypt também está recheada de extras. Você pode comprá-los com moedas ou, se quiser liberar todos, pegar as 60 Relics do modo Konquest. E o modo de combate também é altamente compensador, principalmente para quem esperava uma reunião gigantesca, que não acontece desde *Ultimate Mortal Kombat 3*.

Para saber como pegar todas as Relics e habilitar tudo na Krypt, confira a seguir o guia do game.

DETONADO MODO KONQUEST

Botan Jungle

Pegue o baú à sua esquerda e vá em frente para encontrar o mapa e um Dragão, que vale 30 moedas. Use seus golpes para quebrar o galho e encontrar outro dragão. Ainda no caminho, está a Relic 1. Ao lado dela, está um tronco que pode ser quebrado e que esconde 120 moedas.

Em frente, mais um dragão com moedas e duas árvores que podem ser quebradas e que guardam mais dinheiro e a Relic 2. Fique de olho no chão para encontrar a aranha gigante. Pise nela para revelar um baú secreto com a roupa alternativa de Kira.

No caminho, outro tronco que guarda moedas. Mais à frente, à esquerda, uma nota musical que libera uma música nova. Destrua outro tronco e fique de olho na parte direita da tela para encontrar um baú dourado. Seguindo em direção à luz verde, você encontra um saco com 175 moedas. Um pouco depois, você encontra Kobra.

Agora é um bom momento para pausar o jogo e acionar a lista de comandos (Moves List) para entender melhor as possibilidades de seu lutador. Depois de vencer a luta, quebre o galho à sua esquerda, pegue as moedas e atravesse a ponte. Depois de mais um saco, entre na passagem que se abriu.

Lá dentro, pegue a Relic 3 logo à direita. Ao chegar à parte com um baú, não esqueça de pegar também a nota musical. Agora, siga em frente até o obelisco.

Treinamento

Repita os comandos que aparecem na tela para completar a seqüência de ataques. Depois, faça os movimentos de defesa e, para completar, leve um golpe e aperte ✖ quando cair para levantar rapidamente.

A terceira parte ensina a agarrar. Primeiro, com ●; depois, com ● e ■, que deve ficar pressionado. Por último, a mesma, só que com ▲.

Mais treinado, você terá que enfrentar Jarek. Ao vencê-lo, um baú aparecerá. Abra-o para encontrar um golpe novo e use-o contra os inimigo que aparecerão. Para completar, enfrente o grupo de inimigos.

Botan Jungle, parte 2

Vá para trás do obelisco e abra o baú para encontrar a roupa alternativa de Kobra. Agora, volte e siga para o outro lado da caverna. Ao sair, destrua as duas estátuas e use seu movimento especial (L1 +▲) na marcação do chão, à esquerda. Agora, siga em frente e tome cuidado com as armadilhas. Não esqueça de pegar a lupa, que indica onde está escondido o baú com a Relic 4. No meio do caminho, destrua a estátua para conseguir mais moedas.

Vá ao local que a lupa mostrou para achar a Relic 4. No fim, abra o baú e passe pela porta para encontrar vários inimigos. Depois de acabar com eles, pegue a nota musical e a Relic 5, escondidos no lugar de onde vieram seus adversários.

Destrua as estátuas para conseguir mais moedas e passe pelo portão. Pegue o martelo e a Relic 6 antes de matar os inimigos. Depois, Kabal aparecerá para um combate. O ideal é usar sua espada.

Temple of Argus

Abra os baús para pegar mais moedas e a roupa alternativa do Kung Lao. Siga em frente pegando os sacos e, no obelisco, siga para a esquerda e encontre a Relic 7. Agora, vire para trás e pegue a Relic 8 no muro.

Ao chegar no lugar com a luz verde, uma cena começa. Mate os inimigos e passe pela abertura e pelos corredores. Depois de pegar o recarregador de magia, passe pela porta. À esquerda, está a Relic 9 e no canto superior direito, a Relic 10. Agora, o personagem Meat estará liberado.

Ao lado da Relic 9 está um baú com a roupa alternativa do Ermac. O outro baú está envenenado – não o abra! Depois da luta, siga para a próxima sala e, no fim do caminho com armadilhas, pegue a Relic 11. À esquerda da entrada do salão está um recarregador de energia e, perto dele, um baú invisível com a roupa alternativa de Kano. Continue em frente para ver uma cena.

SEMPRE NA MODA
Todos os lutadores possuem mais de uma opção nas vestimentas

Tekunin Warship

Corra pelo caminho da esquerda e destrua o cilindro para ganhar recarregadores. Nele, você também encontra a Relic 12 e um baú com 300 moedas. Do outro lado está um baú com a roupa alternativa de Hsu Hao.

Use o painel de controle ao lado da porta para abri-la. Abra também o baú dourado para pegar mais um item. Mexa no homem caído na frente do baú para fazer a Relic 13 aparecer. Siga em frente e pegue a bola azul para aumentar seu medidor de magia. No corpo ao lado, está o cartão – aperte ✖ para pegá-lo. Logo em seguida, outro baú, desta vez com a roupa alternativa de Hotaru. Passe pela porta.

Agora, use ganchos para jogar os inimigos no ventilador do teto. Abra o baú para pegar a roupa alternativa de Cyrax e vá até a porta na extrema direita para encontrar a Relic 14. Siga para a sala com a luz verde para aprender mais um golpe.

À direita da porta está a Relic 15. Vença os inimigos, use o painel ao lado da porta e passe por ela. Agora, pegue a espada, acabe com os inimigos e vasculhe o local para encontrar a Relic 16. Livre de ameaças, abra o baú para encontrar a roupa alternativa do Baraka. Siga para a luz verde e, nessa sala, acabe com os soldados para pegar a Relic 17. Use o painel e passe pela porta para encontrar Sektor. Vença a luta.

Arctika

Atrás, à esquerda, você encontra o baú com a roupa alternativa do Jax, e perto dos pilares, a Relic 18. Vença os guardas para pegar a roupa alternativa do Johnny Cage.

Continua em frente até o ponto indicado pela luz verde. Vença o monstro para pegar a roupa alternativa de Ashrah. Passe pelo portão e, depois da cena, enfrente Sonya.

Pegue a nota musical, as moedas e abra o baú. Volte ao portão e abra o baú do lado esquerdo para pegar a roupa alternativa de Sonya. Siga para o ponto verde e continue em frente até chegar ao monge.

Depois da cena, use o Ground Pound (L1 + ▲) para abrir o portão e encontrar um homem. Pegue o item para aumentar sua energia, abra o baú e use o poder de fogo (L1+■) para acender a fogueira e pegar a Relic 19. Agora, volte até os monges.

Treinamento, parte 2

Vença todos os inimigos, abra o baú e responda "Yes", para continuar o treinamento com outra seqüência de inimigos que rendem mais um baú.

Continuando, vários inimigos aparecem e seus golpes especiais ficam infinitos. Abra a área usando vários deles. No quarto desafio, seja rápido para se livrar dos inimigos e manter a energia alta. No quinto, são dois monstros de gelo. No sexto, você também estará envenenado e, desta vez, sem armas. O último é uma luta simples que rende uma arena nova.

Arctika, parte 2

Volte para perto do portão e siga pelo caminho da direita. Fique de olho no muro que está com cor diferente e quebre-o para faturar 150 moedas. Preste atenção à seqüência dos esmagadores e passe com cuidado. No primeiro, pegue a Relic 20 e, depois do segundo, pegue a nota musical.

Do outro lado, vença os soldados e passe pelo portão da direita para encontrar um baú dourado. Volte e pegue a Relic 21 ao lado da entrada do templo. Entre nele.

Enfrente os inimigos e abra o baú que aparece para pegar a roupa alternativa de Kenshi. Passe pela porta e quebre o muro com cor diferente para encontrar a Relic 22.

Desvie das armadilhas e pegue a lupa para enxergar a localização da próxima Relic. Aproxime-se do martelo e espere o barulho. Quando ouvir, corra para o outro lado, atravesse, passe por mais dois martelos e pegue a Relic 23 atrás da fogueira. Elimine o chefe adversário para encontrar um baú com a roupa alternativa de Kitana.

Siga em frente e, na parte com armadilhas, quebre a parede diferente para encontrar mais um baú dourado. No final do caminho, pegue o baú com 2 mil moedas quando as lâminas estiverem longe. Agora, vá até o final do caminho e abra o baú com a roupa alternativa do Rain.

Um pouco mais à frente, você encontra Rain. Depois de vencê-lo, você pode se arriscar a pegar mais 2 mil moedas no baú. Agora, passe pelas armadilhas e entre no castelo. Tome cuidado com os arqueiros, corra pela passagem até entrar em uma batalha e, depois de vencê-la usando a bola de fogo para derrubar os arqueiros, preste atenção nos muros com cores diferentes. Vá quebrando até encontrar um com o baú que contém a roupa alternativa de Darrius.

Na nova área com armadilhas, quebre o muro para pegar uma nota musical. Agora, pegue a lupa que indicará o próximo Relic. Passe pelas armadilhas e quebre o último muro com cor diferente para encontrar a Relic 24. Abra o baú ao lado e consiga a roupa alternativa de Dairou. Depois de derrubar os arqueiros com a bola de fogo, passe pelo portão.

Quebre a parede à direita com a roupa de Kai. Mais à frente, derrube arqueiros e, no fim, a parede à esquerda com a Relic 25. Passe para a próxima área.

Enfrente os inimigos priorizando aqueles que estiverem no chão. Volte até a porta e pegue a nota musical. Mais à direita, está a Relic 26. Passe pela porta para terminar esta parte.

EXPLORAÇÃO
Além dos combates, o jogador deve fuçar cada canto de Armageddon

Lin Kuei Palace

No fim da luta, abra o baú para pegar a roupa de Jade. No próximo salão, quebre o vaso azul e pegue a Relic 27. Não abra o próximo baú, continue em frente para encontrar o cetro de Sub Zero e vença mais um combate. Para isso, seja rápido para eliminar muitos inimigos e encher a barra. Depois, abra os dois baús da sala; um deles contém a roupa alternativa de Jarek.

Passe pelo portão que se abriu e pegue 500 moedas no baú. Continue pelo salão e pegue o item que aumenta sua barra de magia. Quando chegar à porta congelada, ataque até que ela se abra. Abra o baú e continue em frente. Na próxima sala, pegue a nota musical à sua esquerda e continue andando para encontrar um inimigo.

Depois de derrotar Frost, um novo movimento é aprendido. Pegue a lupa e destrua as tumbas para conseguir a roupa de Frost. Atrás do altar, está a Relic 28. Saia e vá para a passagem que se abriu. Aqui, você terá que lutar contra Sub Zero.

Depois de vencê-lo, atire uma bola de fogo na estátua para conseguir a Relic 29. Abra os baús para conseguir a roupa de Sub Zero e, depois de passar pela porta, pegue a Relic 30, que libera o personagem Daegon. Continuando em frente, mais uma batalha. Vença para conseguir a roupa de Noob e mexa três vezes no corpo do guarda morto para pegar a Relic 31. Prossiga pelo caminho que abriu.

Na próxima sala, quebre o primeiro muro à esquerda e desça. Use seu novo movimento (L1 + ●) e as aberturas nas paredes para escapar das bolas de fogo. Siga até o final para encontrar o Relic 32 e mais um baú dourado ao lado da estátua.

Seguindo pelo muro do outro lado, vá até o fim para encontrar a roupa de Stryker e um item que aumenta sua energia.

Na segunda passagem à esquerda, você encontra uma alavanca de um lado e vários vasos do outro. Quebre-os para pegar a Relic 33. Agora, entre no último muro à direita e vá até o fim para achar outro baú dourado e mais uma alavanca. Use-a para terminar de abrir o portão. Passe pela porta que você abriu, pelos corredores e uma luta começará.

Depois de vencer os inimigos, Smoke aparece e inicia outro confronto. Livre-se dele, abra o baú para pegar sua roupa alternativa e passe pela porta para encontrar a Relic 34.

Na próxima sala, use ganchos para jogar os inimigos nos tetos. No fim da luta, Noob aparece. Ele é muito rápido, portanto mantenha-se longe e na defensiva para se dar bem.

Charred Mountain

Mate o inimigo com o Cetro e use a arma contra ele. Quando vencer, pegue a Relic 35 perto da passagem para a próxima parte. Abra o baú para pegar a roupa de Fujin e continue em frente para entrar na próxima luta, contra o próprio Fujin.

Red Dragon Caverns

Ao lado do baú com 300 moedas, está a Relic 36. Siga até a bifurcação e pegue o caminho da esquerda. No fim, à esquerda, em frente à porta com a inscrição "A1", está a Relic 36. Com ela em mãos, volte e use o caminho da direita.

Chegando ao ponto verde, você ganha um poder novo. Durante a luta, pegue a Relic 38 no lado direito da sala e a Relic 39 perto dos computadores. Na arena, há um baú dourado e outro com a roupa de Mavado. No fim do combate, seu inimigo aparece.

Depois de vencer a luta, pegue a nota musical ao lado do baú, siga para a marca verde e ative a alavanca. Agora, volte até a Porta A1, no corredor esquerdo da bifurcação. Depois da cena, passe pelo portão para entrar em uma luta. Quando vencer os répteis, pegue a roupa alternativa de Reptile. No próximo túnel, você encontra a Relic 40, que libera a Pyramid of Argus.

Logo que passar pela porta, esmague o rato para conseguir a roupa de Quan Chi. Continue em frente e encontre mais um rival.

Agora, são três minichefes. Concentre os ataques em Kia, depois Jataaka e deixe Sareena por último. No fim da luta, abra o baú para pegar a roupa de Sareena.

Avance e quebre os barris azuis com a Relic 41. Continue e pegue uma nota musical à esquerda da porta da próxima sala. Passe por ela e atravesse a pequena ponte. Quebre o barril azul da esquerda para conseguir a Relic 42. Continue até encontrar Reptile.

Contra ele, use a mesma tática de Noob: mantenha-se longe e na defensiva.

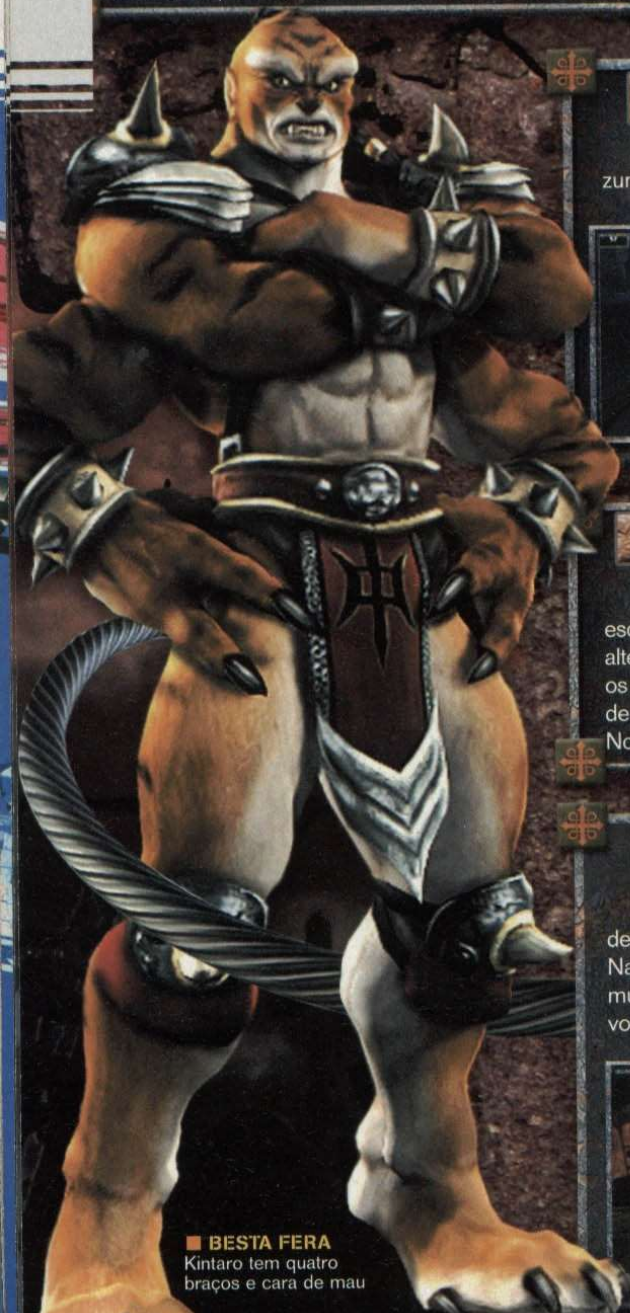
Netherrealm Cliffs

Siga em frente e abra o portão à direita do baú. Desça, vença todos os inimigos e pegue a Relic 43 perto da queda de lava. Agora, desça pelo portão da esquerda e abra o baú para achar a roupa alternativa de Nitara e uma nota musical. Continue descendo para encontrar Drahmin.

Depois da luta, uma nova arena é aberta. Pegue uma nota musical atrás de você e siga em frente para encontrar a lupa. Atire uma bola de fogo nos monstros que estão voando para abrir um baú com a roupa alternativa de Drahmin.

Siga em frente e um caminho se abrirá. Desça, pegue as luvas à direita, vença a luta e passe pelo caminho que a pedra abriu. Abra o baú, saia e desça pela direita.

Na plataforma, abra o baú para pegar moedas e desça. Agora, desvie das pedras e use sua habilidade (L1 + ▲) para apertar os botões no chão. No fim, pegue o baú com a roupa alternativa de Shinnok e entre na caverna que se abriu para encontrar a Relic 44. Encoste no obelisco para começar um treinamento.



■ **BESTA FERA**
Kintaro tem quatro braços e cara de mau

Treinamento, parte três

No primeiro desafio, impeça que os zumbis cheguem a Argus. No segundo,

você está envenenado e precisa vencer vários inimigos – use bolas de fogo. O terceiro é uma luta contra Motaro, mantenha distância para atacar.

No quarto desafio, use muitas bolas de fogo para acabar com os inimigos e socos normais para recarregar sua barra de magia. O quinto desafio é uma luta normal contra Moloch. O última é simples: use sua espada e magias para acabar com os inimigos. Completando o treinamento, você ganha a roupa alternativa de Sindel.

Netherrealm Cliffs, parte dois

Saia da caverna e desça. Vá para a esquerda e abra o baú com a roupa alternativa de Kitaro. Depois de acabar com os inimigos e encher sua barra com cristais de magia, você encontrará dois adversários. No fim, uma luta contra Li Mei.

Shinnok's Spire

Comece correndo em volta da arena e destruindo a estátua que estiver brilhando. Na arena, você também encontra uma nota musical. Ao acabar com todas as estátuas, você ganha a roupa alternativa do Bo'Rai

Cho. Pise na luz azul.

Agora, bata no demônio até que ele se separe. Depois, use o martelo para acabar com os menores. Quando a luta acabar, pegue a roupa de Havik e abra o baú dourado no canto direito (não esqueça de pegar a Relic 45 na arena). Ande até o teleporte e encontre o próximo rival.

Contra Havik, use ataques a distância. Depois da luta, acabe com os demônios e entre no portal. Antes de pegar a espada, vá para a esquerda e consiga a Relic 46, a nota musical e o item no baú dourado. Arme-se, enfrente mais inimigos e passe por outro portal, que leva até Sheeva. Depois de vencê-la, Kintaro aparece para outro desafio.

Shao Kahn's Fortress

Na fortaleza, vá para trás e abra o baú com a roupa alternativa de Liu Kang. Agora, siga pelo caminho e derrube os dois arqueiros com sua bola de fogo e destrua os dois pilares antes da área com armadilhas para conseguir a Relic 47. Depois, ande pela direita e entre na sala. Dentro dela, pegue a nota musical e a roupa alternativa de Goro no baú invisivel. Tome cuidado com as armadilhas e suba a rampa. Mate os inimigos e procure o simbolo no chão. Use L1 + ▲ e pegue a roupa alternativa de Shang Tsung. Agora, vá para a esquerda e use a alavanca. Desça e, no jardim central, vá até o outro lado.

Na sala do lado esquerdo, você encontra a roupa alternativa de Reiko. Suba com cuidado, evitando as bolas e, lá em cima, acabe com os soldados, jogando-os para baixo para encontrar a Relic 48. Pegue o item que aumenta energia e use a alavanca para abrir o portão. Passe por ele e siga até encontrar um combate. Pegue a Relic 49 do lado esquerdo da arena e, mais acima, uma nota musical.

Para acabar com os soldados, use um Ground Pound para quebrar os escudos e depois ataque normalmente. No fim, tente ir embora para que Mileena apareça.

Vença a lutadora usando muitos bloqueios, principalmente contra o teleporte. De volta ao mapa, use L1 + ▲ no chão para conseguir a roupa de Mileena. Siga em frente até chegar ao combate com vários inimigos que precisam ser eliminados em dois minutos. Perto da porta está a Relic 50, que libera mais o personagem Blaze.

Derrote-o e siga até os calabouços. No corredor, use L1 + ▲ para ativar o botão no chão. Agora, volte até as celas abertas para encontrar um baú dourado, as Relics 51 e 52, uma nota musical e a roupa alternativa de Tanya.

Continue em frente e encare o carrasco. Para facilitar, use as marcas no chão quando seu rival estiver no centro da arena. No fim da luta, pegue a chave e vasculhe a cela de Shujinko para encontrar a Relic 53 e uma nota musical. Não esqueça de usar a marca no chão, na outra cela, para encontrar a roupa de Shujinko. Quando estiver pronto, siga até a luz verde.

No elevador, vença todos os inimigos. Existe uma nota musical na arena; não esqueça de pegá-la. Depois de terminar a subida, enfrente a estátua gigante. Para conseguir a Relic 54, atire uma bola de fogo na bola azul à direita, perto da porta.

Acerte as outras também para abrir passagem. Nas salas abertas, você encontra as Relics 55 e 56, a roupa alternativa de Raiden e os baús dourados. Para vencer seu inimigo, ative as quatro bolas com sua magia, atraia a estátua até o centro da sala, que brilha em vermelho, use o poder de parar o tempo e depois L1 + ▲ na marca no chão. Repita tudo mais uma vez.

Pegue a roupa alternativa de Shao Kahn no baú e continue em frente. Você terá que vencer Goro em um combate normal. Após a vitória, siga até o salão vermelho com os soldados. Quando acabar com todos, avance pelo lado direito e encontre a Relic 57. Agora, procure a tocha que não está acesa e use uma bola de fogo nela para achar a Relic 58. Com tudo em mãos, vá para a luz verde e enfrente Reiko.

No fim da luta, entre no portal verde para iniciar mais um treinamento.

Treinamento, parte 4

Na primeira parte, desvie das bolas de fogo enquanto pega os diamantes. Na segunda, vença Blaze em um combate. Na terceira, a luta é contra Shao Kahn. O quarto desafio é uma luta contra um monge. No quinto, vários monges atacam e seu objetivo é acabar com o verdadeiro, que tem a barra de energia maior.

Voltando à fortaleza, vá até a porta que se abriu e passe pelo portal para encontrar Raiden.

Edenian Ruins

Vença a luta contra os inimigos e pegue a Relic 59 no caminho que se abriu. Siga em frente sempre de olho nas sombras das armadilhas. Passe rapidamente para atrair a pedra e volte. No fim do caminho, uma luta começa. Quando a caveira gigante subir, atire seus inimigos nela usando ●. Se preferir, atire bolas de fogo.

Quando várias estiverem na tela, corra bastante e deixe os inimigos serem mortos pelas bolas de fogo que caem. Assim, sua energia e magia são recarregadas.

No fim da luta, um caminho se abre. Passe por ele, abrindo os baús com duas arenas novas, as roupas alternativas de Nightwolf, Scorpion, Taven; e a última Relic, a sexagésima, estará esperando por você. Agora todos os segredos do game estão liberados. Pegue o baú dourado e continue em frente.

Scorpion aparece e começa uma luta. Ao vencê-lo, Daegon inicia um novo combate. Acabe com ele para dar início à luta final, contra Blaze.

Parta para o corpo a corpo e defenda bastante, procurando contra-atacar quando houver oportunidade. Completando o modo Konquest, você destrava Taven.

Agora sua Krypt está completa, a não ser pelo simbolo "?", que precisa de um código. Na verdade, é apenas outra maneira de liberar os extras, mas sem a diversão de jogar de verdade.

FATALITIES

Em *Armageddon*, os Fatalities mudaram. Eles não são mais exclusivos de um ou outro personagem. Desta vez, você usa comandos genéricos para posicionar, atacar e finalizar seu adversário. Se quiser, pode usar vários em seqüência para criar um Fatality devastador. Combos são os movimentos de ataque, que podem ser até 9; transições são os movimentos que posicionam seu inimigo, caso queria mudar a forma de ataque; finalizadores são os golpes finais da seqüência que acabam com seu adversário.

Para personagens específicos, como os chefes, os golpes são diferentes. Os movimentos de tirar espada só servem para Scorpion, Sub Zero, Sareena, Li Mei, Ashrah, Dairou, Kenshi e Shang Tsung.

Movimentos na frente de seu oponente

• Transições
Para trás: ↓, →, ■
De joelhos: ↓, ←, ■
Para baixo: ↓, ←, ▲
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• Transições dos chefes
Para trás: ↓, →, ■
De joelhos: ↓, ←, ■
Para baixo: ↓, ↓, ▲

• Combos
Joelho na cabeça: →, →, ■
Soco: →, ←, ■
Outro soco: ↑, ↑, ■
Chute: ←, ←, ■
Outro chute: ↓, ↓, ■
Ataque no coração: →, →, ▲
No cérebro: ←, ←, ▲
Na costela: ↓, ↓, ▲
Na perna: →, ←, ▲
Pegar braço: ↑, ↑, ▲
Golpear: ↑, ↑, ✖
Pegar dois braços: ←, →, ▲
Golpear: ←, →, ✖
Quebrar o braço: ↓, ↓, ✖

• Combos com espada
Cortar braço esquerdo: →, →, ■
Cortar braço direito: →, →, ▲
Impalar: ←, ←, ■
Estômago (a espada desaparece depois do golpe): ←, ←, ▲

• Combos que utilizam espada pequena:
Na cabeça: ←, ←, ✖
Na barriga: ↓, ↓, ✖
Cortar braço esquerdo: →, →, ■
Cortar braço direito: →, →, ▲
Impalar pela barriga: ↑, ↓, ↑, ▲
Impalar: ↑, ↑, ✖

• Combos com chefe
Esmagar: ↑, ↑, ▲
Chute: →, →, ■
Soco: →, ←, ■
Soco na barriga: ↓, →, ✖
Joelho na cabeça: ↓, ←, ✖
Punho: →, ↓, ▲

• Finalizadores
Cabeça: ↑, ↑, ●
Quebrar pescoço: ←, ←, ●
Espinha: ↓, ↓, ●
Pancada na cabeça: →, →, ●
Na coluna: →, ←, ●
No braço: →, →, ✖
Dois braços: ←, ←, ✖

• Finalizar com espada ou espada curta
Decapitar: →, →, ●

• Finalizadores de chefe
Soco no pescoço: →, →, ●
Gancho: ←, ←, ●
Porrada na cabeça: ↑, ↑, ●
Chute na cabeça: ↓, ↑, ●
Explodir: →, ←, ●

Movimentos quando seu oponente está de joelhos

• Transições
Para frente: ↓, ←, ■
Para baixo: ↓, ←, ▲
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• Transições de chefe
Para frente: ↓, ←, ■

• Combos
Quebrar pescoço: ↑, ↑, ▲
Chute na cabeça: ↓, ↓, ▲
Joelho na cabeça: →, →, ▲
Soco: →, →, ■ ou ↑, ↑, ■
Chute: ↓, ↓, ■

• Combos com espada
Impalar: ←, ←, ■

• Combos de chefe
Chute: →, →, ■
Outro Chute: ←, →, ■

• Finalizadores
Quebrar pescoço: →, →, ●
Espinha: ↑, ↑, ●

• Finalizadores com espada
Decapitar: ↑, ↓, ↑, ●

• Finalizadores de chefe
Explodir: →, →, ●
Porrada na cabeça: ↑, ↑, ●
Chute na cabeça: ↓, →, ●

■ **CRUELDADE PURA**
Os Fatalities evoluíram e agora o jogador pode personalizar sua seqüência de tortura nos inimigos

Movimentos atrás do seu inimigo

• Transições
Para frente: ↓, →, ■
Para cima: ↓, ←, ■
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• Transições de chefe
Para cima: ↓, ←, ▲

• Combos
Golpe um: ↑, ↑, ■
Golpe dois: →, →, ■
Quebrar braço: ↓, ↓, ■
Quebrar pescoço: ←, ←, ■
Golpe na cabeça: ↓, ↓, ▲
Golpe no coração: →, →, ▲
Chutar a bunda: ↑, ↑, ▲
Soco (muda a posição do inimigo para frontal): ←, ←, ▲

• Combos de chefe
No joelho: →, →, ■

• Finalizadores
Pancada na cabeça: →, →, ●
Pancada na cabeça 2: ↑, ↑, ●

• Finalizadores com espada
Shish Kabob: →, →, ●

• Finalizadores de chefe
Golpe na cabeça: →, →, ●
Chute: →, ↑, ●
Porrada na cabeça: ↑, ↑, ●

Movimentos atrás de seu inimigo com ele de joelhos

• Transições
Para trás: ↓, →, ▲
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• Transições de chefe
Para trás: ↓, ←, ▲

• Combos
Soco (posição frontal): ←, ←, ■

• Combos de chefe
Chute: →, →, ■

• Finalizadores
Cabeça: ←, ←, ●

• Finalizadores de chefe
Porrada na cabeça: ↑, ↑, ●

Movimentos com seu adversário para baixo

• Transições
Para frente: ↓, ←, ▲
De joelhos: ↓, ←, ■
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• Transições de chefe
De joelhos: ↓, ↑, ▲

• Combos
Golpe no joelho: ←, ←, ■
Pisada: ↑, ↑, ■
Soco: →, →, ■

• Combos de chefe
Golpe na cabeça: →, →, ■

• Finalizadores
Espinha: →, →, ●

• Finalizadores com espada
Golpe na cabeça: →, →, ●

• Finalizadores de chefe
Ataque na cabeça: ↑, ↑, ●
Explodir torso: ↑, ↓, ●

Movimentos realizados com seu adversário para cima

• Transições
Para trás: ↓, ←, ■
Atrás, de joelhos: ↓, →, ▲
Tirar espada: ↑, ↓, ↑, ■

• Transições de chefe
Para trás: ↓, ←, ▲

Atrás, de joelhos: ↓, →, ▲

• Combos
Soco: →, →, ▲

• Combos com espada
Impalar (perde a espada): ←, ←, ■

• Combos de chefe
Joelho: →, ↓, ■

• Finalizadores
Pisada: →, →, ●
Outra pisada: ↓, ↓, ●

• Finalizadores com Espada
Decapitação: ↑, ↑, ●
Golpe na cabeça: ←, ←, ●

• Finalizadores de Chefe
Golpe na cabeça: ↓, ↓, ●
Golpear braços: ←, ↓, ●

BULLY

Jimmy pratica esportes, dispara estilingues e brinca com fogo. Ou seja: um amor de menino

por Amer Houchaimi

A hora do recreio é agora! Divirta-se com *Bully* e nosso detonado nota 10

Bem vindo à academia Bullworth, a melhor ou pior escola do mundo, tudo vai depender de você.

O novo jogo da Rockstar já nasceu cercado de polêmica, mas é o mais tranqüilo de todos os games da empresa, não chegando nem perto dos tiroteios e explosões de *GTA* ou da brutalidade de *Manhunt*.

O jogador assume o papel de Jimmy Hopkins, aluno problemático recém-transferido para o colégio. O objetivo é botar ordem no lugar e ganhar o respeito dos outros alunos, que se comportam como se fossem membros de gangues.

Para quem está acostumado com *GTA*, *Bully* não será um grande problema, pois ambos os jogos usam a mesma engine e em questão de jogabilidade são muito parecidos.

Mas não pense que essa é uma mera cópia de *GTA*: as semelhanças param aí, e *Bully* consegue se sustentar como um título próprio.

Bom, sem mais enrolação, vista o uniforme, pegue o material e vá para a aula, pois o sinal já vai tocar.

Se pelo menos na vida real a escola fosse tão legal assim...

Distribuidora: Rockstar **Produtora:** Rockstar **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Sólida jogabilidade com muitas opções **Ponto Fraco:** Jimmy sempre dorme às duas da manhã **Gráficos:** 7,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 7,0

NOTA **9,5**

Aulas

Estamos na escola, então é claro que teremos aulas. Ao todo, são seis matérias, e todos os dias há duas aulas, uma pela manhã e outra à tarde. Quando der o sinal, saia correndo para a sala de aula. Você pode cabular, mas aí vai ter que ficar esperto com os monitores do colégio: se eles o pegarem, você vai direto para a sala.

As aulas são em forma de minigame com cinco níveis de dificuldade crescente. Cada vez que passar, você ganha um bônus. Quando passar em todos os níveis de cada matéria, não será mais preciso ir às aulas, então é legal tirá-las do caminho o quanto antes.

Chemistry (Química)

Bem simples. É só apertar os botões na seqüência em que aparecem na tela, como qualquer jogo de ritmo. Para quem se acostumou com *Guitar Hero*, é moleza.

English (Inglês)

Aqui, recebemos um emaranhado de letras e temos que formar palavras em inglês com elas. É difícil, mas você só precisa conferir essa colinha para facilitar sua vida nessa aula.

1	HITS	SMILE	CRONY
	GIFT	SLIME	ACORN
MEW	GIST	LIMES	CRAYON
OWL	THIS	SMILES	
WOE	FIGHT	SLIMES	5
LOW	GIFTS		
MOW	SHIFT	4	AGE
OWE	SIGHT		RED
ELM	FIGHTS	RAN	ARE
WELL		RAY	RAG
MOLE	3	ANY	EAR
MEOW		ARC	DAG
MOLL	ELM	NAY	GAD
MEWL	LEI	NOR	GAG
MELLOW	LIE	CON	GAR
	MIL	CAN	RAD
2	ELMS	CAR	EGG
	MISS	CAY	AGED
FIG	MISE	COY	DARE
FIT	MESS	OAR	DREG
SIT	MILE	YON	DRAG
HIS	ISLE	ORCA	GAGE
HIT	SEMI	CYAN	RAGE
IFS	SLIM	CORN	DEAR
ITS	LIME	YARN	READ
FIGS	LESS	RACY	EGAD
FITS	LEIS	ROAN	GEAR
FISH	LIES	NARY	RAGED
FIST	MILES	CORNY	GRADE
SIGH	ISLES	RAYON	DAGGER
SIFT	SLIMS	CARNY	RAGGED

Art (Arte)

Aqui há um quadro e o objetivo é traçar linhas e fechar "quadrados" nele com um pincel para revelar aos poucos a imagem escondida. Bastante parecido com um certo jogo de fliperama de gosto duvidoso que a maioria de nós jogou em algum momento da vida.

Gym (Educação Física)

Aula de luta livre ou um jogo de queimada. A luta livre é simples, basta obedecer os comandos mostrados na tela. O jogo de queimada pode ser complicado, mas basta lembrar de algumas dicas.

Quando a partida começar, metralhe o botão ▲ o mais rápido que puder para ter a posse da bola. Ataque os adversários e, caso eles peguem a bola, concentre-se em apertar ✖ para segurá-la. Se eles a jogarem em você, sincronia é essencial para pegá-la na hora certa. Rapidinho você pega o jeito.

Photography (Fotografia)

É só ir até os pontos marcados no mapa e fotografar aquilo que foi pedido. Equipe a câmera e aperte o direcional digital ↑ para que a visão passe para a primeira pessoa, para bater as fotos. Quando bater a foto corretamente, a mensagem "Good photo" vai aparecer. Agilize porque essas aulas têm um tempo determinado.

Shop (Oficina)

Outro minigame de ritmo, mas um pouco diferente. Quando o comando aparecer na tela, você deve apertá-lo repetidamente até que suma e repetir isso com todos os comandos que aparecerem. Requer um pouco de prática.

Missões

As missões estão sempre marcadas com estrelas no mapa, com cores e relevância diferentes. Aperte o direcional digital → para saber quais estão disponíveis no momento. Para ativá-las, vá até o ponto mostrado no mapa, fique sobre o círculo luminoso e aperte ▲.

Amarelas: Obrigatórias. São as missões principais do jogo e aparecem em horas diferentes do dia. Se uma missão sumir do mapa, espere pois ela aparecerá em outro horário.

Vermelhas: Opcionais. Sempre que forem terminadas, você ganha uma "propriedade" nova, na qual pode dormir e salvar o jogo.

Azuis: Opcionais e aleatórias. Certas pessoas vão pedir para você fazer algo, segure L1 e aperte ✖ para aceitar. Essas missões rolam de repente, sem maiores avisos. Então nem adianta ir atrás porque isso não depende de você.

Chapter 1

Primeiro, siga até a sala do diretor. Em seguida, vá para o dormitório dos meninos, onde vai rolar uma briga. Preste atenção aos comandos para aprender os controles básicos do jogo.

Quando entrar no dormitório, Gary vai se apresentar. Pegue um refri na máquina e vá até seu quarto se trocar e salvar o jogo (você é obrigado a fazer tudo isso).

A seguir, a primeira missão.

This is your school

Siga Gary até o armário de Russel, onde você aprende a se desculpar. Segure L1 e aperte ✖ para isso. Depois, arrombe o armário de Russel apertando ▲ no círculo em frente a ele. Para arrombar os armários, gire o analógico direito bem devagar na direção mostrada. Quando fizer isso, veja se não há monitores por perto.

Depois, um monitor vai persegui-lo. Fuja dele e se esconda em uma lata de lixo ou armário até seu medidor de encrenca (Trouble Meter) se esvaziar. Se o pegarem, metralhe o botão ▲ até ser solto.

Em seguida, vá até Eunice e fale com ela (L1 + ✖). Siga para o banheiro dos meninos e recupere o chocolate da garota com Constantino. Você pode pagar a ele ou humilhá-lo para recuperar o doce. Quando tiver feito isso, retorne até Eunice para ganhar um beijo.

Em seguida, vá para os pontos mostrados no mapa: a cafeteria e a sala de aula.

The Setup

Corra atrás de Davis e só pare quando alguém vier brigar com você. Quando alcançá-lo, ele vai estar em cima de alguns caixotes. Pegue os tijolos e tampas de lixo no chão e jogue tudo nele (mire com L1 e arremesse com R1).

Slingshot

Vá com Gary até o ônibus no pátio da escola e atire nas janelas. Depois, vá até o campo de futebol americano, escale a árvore e atire nos jogadores lá embaixo.

Save Algie

Guie o gordinho da biblioteca até o banheiro e proteja-o dos valentões, bata em quem estiver no caminho e fique de olho na energia dele. Essa fase tem tempo, então não enrole. Siga até o X no mapa sem maiores delongas.

A Little Help

Vá com Gary até o ponto marcado no mapa. Depois de conversar com o mendigo, consiga uma peça de rádio para ele.

Cada vez que você trouxer uma peça de rádio, o velho vai ensiná-lo um golpe novo. A primeira está marcada no mapa. Confira a localização das outras:

- New Coventry, beco de entrada para o quarteirão de casas pobres
- Na cidade, atrás da espelunca mexicana
- Subsolo da escola
- Porão da loja de quadrinhos
- Vale, na ponte que leva à represa (Dam)

That bitch

Vá até a livraria e fale com Algie. Em seguida, vá para o ginásio e arrombe o armário. Volte para o dormitório das meninas e fale com Beatrice.

Defend Bucky

Vá até Bucky e seja rápido, pois ele tem um medidor de energia. Bata em todo mundo e ajude-o a fugir.

The Candidate

Após ativar a missão, siga rápido para o local marcado no mapa. Fique atento ao mapa e atire nos valentões que aparecerem. Carregue o tiro para nocauteá-los de primeira e elimine o "touro" assim que ele aparecer, já que o cara é a maior ameaça da fase.

The Diary

Dê a volta na escola e entre por uma das janelas de trás. Cuidado pois o lugar está cheio de monitores.

Vá para a sala de aula, que estará trancada. O jeito é seguir para a sala dos professores. Pegue o diário, volte para o alojamento feminino e devolva para Beatrice.

Halloween

Vista sua fantasia e saia do alojamento. Você vai ter que pregar cinco peças nos seus colegas. Para isso, fale com os alunos com um X marcado. Eis o que você pode fazer:

- Pregar um cartaz de "chute-me" em alguém (aproxime-se por trás, mire com L1 e aperte ■)
- Jogar bombas fedidas nos alunos
- Jogar ovos no pessoal
- Acender um vulcão perto de um grupo de alunos (colocado com R1)
- Acertar o pessoal com pó de mico

Após pregar as peças, a missão seguinte é liberada.

The Big Prank

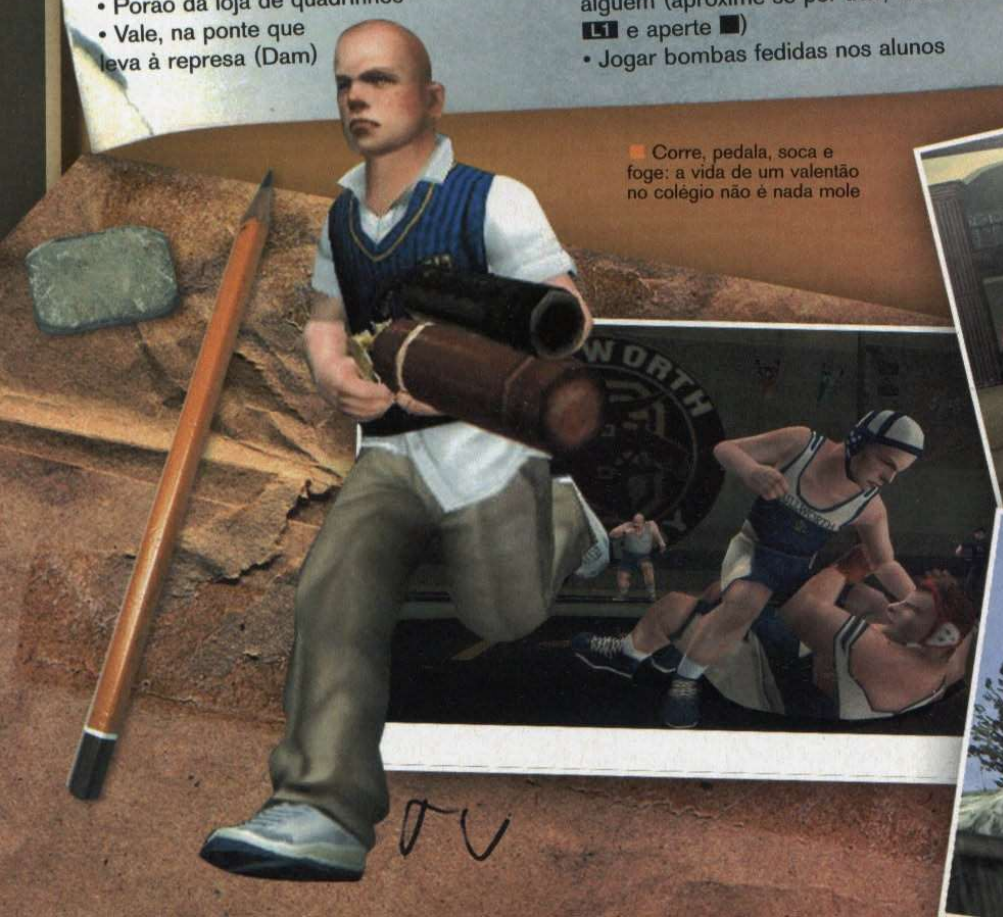
Esta missão só pode ser feita neste momento. Se você falhar, já era.

Siga Gary e proteja-o de Chad enquanto ele faz a "coleta". Em seguida, vá até a sala dos professores e coloque o pacote em frente à porta. Feito isso, acione o alarme de incêndio logo atrás de você. Seja rápido, pois há pouco tempo para isso.

Help Gary

Siga Gary novamente. Primeiro, bata em alguns valentões quando ele parar. Em seguida, vá com ele para o subsolo da escola. Ao chegar ao painel de controle, ative-o para abrir a porta, siga em frente até uma grade que impede o acionamento de outro painel. Dê a volta na grade e escale a brecha dela para ativar o segundo controle.

Em frente, haverá mais uma grade



Corre, pedala, soca e foge: a vida de um valentão no colégio não é nada mole

que impede o controle de ser ativado. Use o estilingue e mire na vassoura, derrubando-a e ativando o controle.

Na sala da caldeira, destrua todas as abóboras para ganhar um bônus, pegue o extintor e mire o jato na caldeira. Continue em frente e o primeiro chefe de respeito do jogo vai aparecer.

Russel in the Hole

O ataque mais forte de Russel é uma investida. Quando ele recuar e começar a "carregar", corra para os lados para evitar o ataque. Ele vai bater a cabeça na parede, sofrer danos e ficar tonto. Aproveite o momento e acerte alguns golpes nele. Afaste-se para evitar o contra-ataque e repita até vencer.

Chapter 2
Harrick vs Galloway

O objetivo é encontrar as garrafas de bebida do professor. Uma está na cozinha da cafeteria, perto do refrigerador; a outra está no armário de troféus (quebre os vidros até encontrar); e a terceira está no banheiro das meninas.

Depois de pegar todas, leve-as para a professora Philips, perto do ônibus abandonado.

Character Sheets

Siga até os três pontos do mapa. Em um deles, você precisa bater em um pessoal; no outro é preciso perseguir um cara e bater nele, se possivel derrube-o com um encontrão (▲ enquanto corre); e no último, chutam no seu saco e você precisa metralhar o botão ▲ para levantar rápido. Feito isso, volte até Melvin.

Last Minute Shopping

Pegue a bicicleta do lado de fora da escola e vá para a cidade. Siga para os três pontos marcados, entre nas lojas e pegue a carne, a lâmina de barbear e o saco de roupa. Depois, vá para um dos pontos com "B" no mapa e pegue o ônibus de volta para a escola. Volte para cozinha e fale com Edna.

Movie Tickets

Não é permitido usar de violência nessa missão, por isso, nem tente.

Primeiro, roube a bicicleta de Gord que está estacionada logo ao lado e fuja dele até receber confirmação de que já pode voltar para o cinema.

A seguir, fale com Eunice, vá até a loja marcada, compre chocolates e dê para ela. A garota irá com você até o beco e vai beijá-lo. Por fim, ameace os dois carinhas que sobraram (L1 + ●) até eles fugirem.

Carnival Date

Vá até o parque de diversões e encontre Pinky, que deseja um urso de pelúcia. Participe dos jogos no parque até conseguir dez tickets.

Os jogos são os seguintes:

- Strike Out: segure R1 e solte para arremessar (é preciso acertar os alvos laranjas)
- High Striker: massacre o botão ✖
- Splish Splash: mire com o analógico e atire no alvo com R1
- Shooting Range: tiro ao alvo. Acerte os cowboys, garrafas e estrelas quando aparecerem

Quando tiver dez tickets, vá até a tenda rosa, pegue o urso de pelúcia e entregue-o à Pinky.

Panty Raid

Vá para a escola e siga para o dormitório das meninas. Nos fundos, há uma grade e você pode subir por ela. Lá, você vai entrar pelo sótão. É preciso pegar as calcinhas que estão espalhadas pelos quartos. Primeiro, esconda-se e espere a governanta do dormitório descer (fique de olho no radar pra saber quando isso acontece).

Assim que a barra estiver limpa, não perca tempo e pegue todas as calcinhas que estão marcadas no mapa. Depois, saia do dormitório e vá até a frente da escola para entregá-las ao professor.

The Eggs

Para esta missão, é preciso ter o item Aquaberry Sweater, que pode ser comprado na loja Aquaberry, próximo de onde você está. Após ativar a missão, siga para a lojinha e compre ovos. Vá até a casa de Tad que a treta vai rolar. Acerte os caras nas janelas com o estilingue e bata em todo mundo. Espanque Tad para pegar a chave e saia pelo portão.

Race the Vale

Pegue a bicicleta do lado de fora do dormitório e siga para o ponto no mapa. Massacre o botão ✖ e passe pelos checkpoints. Não se preocupe em atacar os outros corredores e fique esperto para não atropelar nenhum adulto, pois isso faz a missão falhar.

Beach Rumble

É só seguir os mauricinhos até o farol e dar uma surra em todos eles.

Tad's House

Vá até a casa de Tad. Lá, atire um ovo em cada janela aberta. Use a mira em primeira pessoa para facilitar.

Quando terminar, um grupo de Preps virá comprar briga. Dá para fugir ou ficar e lutar. E como Russel ajuda, não é uma luta difícil.

Boxing Challenge

Siga para o clube de boxe e participe de uma luta no ringue. A briga é em primeira pessoa e os comandos aparecem na tela. Em si, não é algo difícil; preocupe-se mais em atacar do que defender, dê socos carregados para quebrar a defesa do oponente e, em seguida, emende combos. Repita até vencer.

Após a luta de boxe, vai ser preciso lutar normalmente com todos os membros do clube e subir ao segundo andar para enfrentar o chefe.

Derby: Derby fica escondido atrás do balcão, exceto quando seus amigos aparecem para ajudar. Esses são os momentos em que você pode atacá-lo. Mande combos para quebrar a defesa e bata sem parar. Só se preocupe em acertar os ajudantes quando estiver com a energia baixa, pois quase sempre eles soltam itens de energia.

Chapter 3
Cook's Crush

É preciso pegar três itens para Edna. Primeiro o perfume, que está na sala dos professores. Como há dois professores na porta, acione o alarme de incêndio para que eles saiam. Se algum monitor o avistar, fuja. Os chocolates podem ser comprados no mercado da cidade, e os comprimidos podem ser achados derrubando algumas latas de lixo. Todos os pontos estão indicados no mapa. Após conseguir tudo, volte e encontre com Edna.

Weed Killer

Primeiro, é preciso fazer um novo corte de cabelo e vestir um Aquaberry Sweater. Os lugares onde se pode adquirir ambos aparecem no mapa (não

pode ser qualquer corte de cabelo, tem de ser um dos que estão na barbearia marcada no mapa durante a missão). Feito isso, siga para Harrington House, que fica no campus. Suba até o último andar sem arrumar encrenca com ninguém. Lá, pegue o borrifador de veneno em uma das estantes e borrife a planta carnívora até que ela morra. Quando os Preps vierem atrás de você, use o borrifador de veneno para atordoá-los e depois golpeie-os com o esse mesmo item. Vá abrindo caminho na base da porrada até sair do lugar.

Christmas is here

É só ir até a sala do diretor e pegar o blusão.

Jealous Johnny

Siga Lola e Gord e tire três fotos deles juntos: uma com eles se beijando, outra andando de mãos dadas e outra dela recebendo um presente dele. Fique a uma distância segura e não se aproxime demais deles. Com as fotos em mãos, volte até Johnny.

Comic Klepto

Pegue uma bicicleta e corra atrás do ladrão, tentando derrubá-lo. A melhor forma de fazer isso é com bombinhas. Quando conseguir, desça da sua bicicleta e enfie a porrada nele. Pegue as revistas e volte para a loja de quadrinhos.

Bait

Encontre Gord, que vai estar andando de bicicleta pela cidade. Provoque-o de alguma forma (acertando bombas fedidas nele, por exemplo). Quando ele começar a persegui-lo, leve-o para o ponto marcado no mapa. Johnny e a galera dele estarão esperando. Ajude-os a nocautear Gord e sua turma.

Glass House

Vá até o estacionamento da escola, equipe o skate e agarre o carro (botão ▲ quando estiver próximo). Permaneça agarrado até o carro chegar a casa. Depois, destrua tudo o que puder no lugar. Em um determinado momento, policiais aparecem; você pode se esconder atrás dos vasos grandes e vermelhos, portanto, não os destrua. Quando a poeira baixar, continue destruindo tudo até completar a missão.

Cook's Date

Suba na árvore e atire em todos que tiverem setas sobre a cabeça. Fique de olho no medidor de Edna.

Wrong Part of Town

Primeiro, procure Cornelius no campus e salve-o. Depois, vá para a cidade atrás de Algie. Quando o encontrar, o jogo dá início a uma fuga e você tem que derrubar os seus perseguidores a tiros, em primeira pessoa. Carregue antes de disparar e você não terá grandes problemas. De volta ao campus, vá até os Nerds.

Tagging

Vá até o ponto no mapa e faça uma pichação no lugar com um círculo vermelho na parede. Para pichar, segure ✖ e siga com o direcional a linha que aparece na tela. Quando o círculo na linha parar, solte ✖ e aperte novamente. Se ficar sem spray, compre na loja do local.

É preciso fazer cinco pichações – cuidado com a policia e com os caras que aparecem para bater em você.

Lola's Race

Outra corrida, mas um pouco mais longa. Novamente, preocupe-se em seguir os checkpoints e não bater em nada.

Não esquente com os outros competidores: se algum deles ultrapassá-lo, atire uma bombinha.

The Tenements

Vá até o casarão em ruinas e pegue as coisas de Lola. Bata em quem aparecer e, por hora, ignore a armação de madeira que o impede de avançar mais. Suba até o ultimo andar e enfrente outro chefe.

Norton: Não chegue perto dele em hipótese alguma ou você vai sofrer um massacre. Fique bem longe e dispare tiros carregados de estilingue nele. Repita até vencer e, se tiver bombinhas, use-as também.

Após sua vitória, ele deixa cair a marreta. Pegue-a e volte até onde as armações de madeira impediam seu avanço. Derrube-as, pegue o restante dos itens e volte até Lola.

The Rumble

Vá para o lugar marcado e lute com os três valentões. A policia vai aparecer e você vai ter que fugir deles de bicicleta.

Corra com tudo até chegar a um ferro velho. É hora de enfrentar o chefe do capítulo.

Johnny: o cara vai estar de bicicleta, então não se preocupe com ele, mas sim com os capangas dele que estão em lugares altos no cenário. Derrube todos com o estilingue e abra caminho até o Nerd, que vai ativar o imã e derrubar Johnny da bike.

Quando ele estiver a pé, é só partir pra cima e enfiar vários combos.

Chapter 4
Here's to you Ms Philips

Como na missão de Edna, vá até os lugares marcados e pegue as coisas para Ms. Philips, depois é só voltar e encontrar com ela.

Stronghold Assault

Intimide os Nerds do lado de fora da biblioteca e siga para o ponto que aparece. Bata no outro Nerd até ele revelar o código. Abra a porta e siga pelo

terreno eliminando todos os Nerds que aparecerem com o estilingue. Não se aproxime, pois eles têm muitas armas para usar contra você. Avance até encontrar o observatório e esconda-se atrás das pedras enquanto o canhão estiver atirando. Quando houver uma pausa, atire no transformador.

Siga pelo arco e suba as escadas à direita. Vá até o canhão, atire na porta de aço até destruí-la e mande bala nos Nerds.

Ao entrar no lugar, enfrente Earnest. Basta atirar nos suportes das plataformas onde ele está, tomando cuidado com as bombinhas que ele atira.

Galloway Away

Siga pelos caminhos de terra próximos ao observatório até chegar ao manicômio (Asylum). Lá, dê a volta pela grade de fora até chegar a uma árvore. Escale-a e caia para dentro do lugar. Use os arbustos para se esconder e ande agachado. Siga para perto da estátua do pátio, atire na lâmpada vermelha e entre no prédio. Fique sempre agachado e preste muita atenção ao campo de visão dos guardas, que é mostrado no mapa. Por fim, siga até a sala marcada no mapa.

Paparazzi

Tire três fotos de Mandy: uma no ginásio, outra no chuveiro e a última no quarto. As duas últimas são no dormitório feminino, portanto, tome os mesmos cuidados da outra vez e nunca se aproxime dela para tirar as fotos. Depois, leve tudo até Earnest.

Funhouse Fun

Vá até a Funhouse no parque e salve os Nerds dos Jocks. Ative o livro azul na estante e suba pela escada. Siga pelo terreno no cemitério evitando as foices e vá à sala de controle para desativá-las. Depois que os Nerds passarem, use-as para derrubar os Jocks que vêm atrás deles. Depois, encontre os Nerds no labirinto e vá com eles até a saída. Siga pelo caminho tomando cuidado com os golpes dos mineiros. Suba em cada uma das plataformas e mexa nos painéis para desativá-los. Pegue os Nerds e saia da Funhouse.

Defender of the Castle

Siga até a barricada e proteja-a. Use tudo o que tiver e em último caso, parta para a porrada. Quando derrubar todos os Jocks ou quando eles destruírem a barricada, volte para o observatório e vá para o canhão. Concentre o fogo nos Jocks indicados pela seta e não se preocupe com os outros.

Nice Outfit

Bata no cara fantasiado. Se alguém vier atrapalhá-lo, bata nele também. Só fuja do professor, pois não há como espancá-lo. E se ele o pegar, é fim de missão.

Quando terminar de bater no sujeito, ele vai persegui-lo até o ginásio e virar um chefe.

Mascot: Fique na parte alta da piscina. Ele é fácil: basta usar combos que derrubam. Só tome cuidado quando ele se afastar e "carregar" – desvie da investida dele como fez com Russel.

Discretion Assured

Vá até os locais marcados e piche por cima dos pôsteres de Mandy. Cada vez que um novo pôster for colocado, corra e destrua-o também. Fique atento ao relógio, volte e fale com Mandy.

The Big Game

Primeiro, dance para Thad para poder passar. Em seguida, fale com os Nerds e receba uma missão de cada um deles:

- Passar cola nos bancos do campo
- Trocar a bola do jogo
- Espalhar bolinhas de gude em lugares específicos do campo
- Mijar na bebida dos atletas
- Mudar a mensagem no placar

Sempre que houver um grupo no caminho, dance que eles irão embora. A seguir, você vai enfrentar Ted.

Ted: ele joga bolas explosivas – desvie, pegue-as e jogue-as de volta, derrubando primeiro os caras que o protegem. Se alguém vier para cima, enfie a porrada.

Ted vai recuar e repetir a operação; faça o mesmo. Quando ele estiver sozinho e o medidor de energia dele aparecer, derrube-o com um encontrão.

Chapter 5
Cheating Time

Siga para os locais marcados e tire fotos do aluno vendendo provas e se encontrando com o professor. Em seguida, leve-as até o Professor Galloway.

Making a Mark

Vá até a prefeitura, suba pela escada nos fundos e vá até o topo. Lá em cima, faça uma grande pichação. Desça e fuja da polícia com tudo o que tiver.

Quando pararem de persegui-lo, tire uma boa foto da sua pichação e volte para o dormitório.

Rats in the Library

Mate os ratos na biblioteca usando o estilingue. Fique de olho no relógio.

The Gym is Burning

Pegue o extintor, apague os focos de incêndio e ajude as pessoas que estão presas nos escombros. Depois, vá para o vestiário das meninas.

Finding Johnny Vincent

Siga para o manicômio e faça tudo o que já fez da outra vez até chegar a Johnny. Quando o encontrar, vá para a lavanderia e pegue o uniforme de médico. Com isso, não será mais preciso se esconder dos guardas. Vá até a guarita,

desative a segurança e siga com Johnny até a saída. Quando chegar à sala onde três portões se fecham, abra no braço o portão com a fresta. Continue avançando até sair do lugar.

Revenge on Mr. Burton

Vá até o local marcado e pegue o alicate. Em seguida, encontre Zoe no parque. Depois de falar com ela, destrua todas as "cabines" do lugar, menos a que está em frente a ela.

Quando Burton entrar nela, use o cortador de grama para empurrá-lo morro abaixo.

Preppies Vandalized

Vá de encontro aos Greasers. Após falar com eles, siga para o armazém. Lá, tire uma foto dos caras colocando ratos no baú. Agora, vá para o cais e tire uma foto dos troféus sendo queimados. Para encerrar, volte ao ginásio.

Go see the Principal

Simplesmente, vá até a diretoria.

Smash it up

Vá com Zoe até o armazém e veja quem quebra mais coisas em menos tempo. Quando não houver mais nada no térreo, vá até o segundo andar e passe para o alto das estantes, onde há mais coisas para quebrar.

Existem 19 lápides em um canto, quebre todas para ganhar um bônus (elas não contam pontos).

Busting In Part I

Vá até a casa de Russel. Quando ele sair, siga-o até chegar a seu destino.

Busting In Part II

Siga pela usina e desligue os dois geradores. Depois, vá até o Red Star Building (logo ao lado), entre no lugar marcado e ative o interruptor para abrir o portão.

Siga até o outro portão trancado e vá até o lugar onde estão os vagões de trem. Acione a primeira alavanca, fazendo um dos vagões girar. Em seguida, procure e acione a outra alavanca para girar outro vagão e abrir caminho. Siga em frente até chegar ao portão onde Zoe está esperando. Suba a rampa logo ao lado desse portão e prossiga até achar o interruptor que o abre. Reúna-se com Zoe e siga em frente.

Enquanto ela distrai um pessoal, suba até o topo da construção e enfrente Omar. Ao derrotá-lo, pegue a chave e abra a porta ao lado.

Dentro da usina, siga Edgar. Tome muito cuidado e ajuste constantemente a câmera para saber muito bem onde está pisando. Fique atento a tudo para não deixar passar escadas ou possíveis caminhos. Chegando ao fundo, você vai enfrentar mais um chefe.

Edgar: Ele vai atacar com um cano, portanto, tome cuidado, pois seus golpes causam muitos danos. Você pode usar as placas do cenário como escudo, mas elas agüentam poucos golpes. O melhor aqui é ser suicida: mande vários combos em Edgar e seja bem rápido para que ele não tenha muito tempo de atacar. Combos que derrubam são melhores aqui. Quando ele soltar o cano, pegue-o do chão e destrua os monitores do lugar, para fechar o vazamento de vapor que o impede de seguir Edgar.

Ao encontrá-lo de novo, ataque-o sem parar com o cano, sendo o mais rápido possível para que ele não possa reagir.

Complete Mayhem

Vá até o matadouro e encontre Russel. Saia do lugar com ele, tomando muito cuidado com os policiais que estão lá.

Ao chegar à escola, tudo vai estar um caos. Ignore a todos e vá direto para os locais marcados. Em cada um, vai haver uma luta com um chefe, mas são bem fáceis, pois a essa altura você já deve estar calejado de tanta briga. E Russel ainda dá uma mãozinha nesse pedaço. Passando por tudo, vá até Gary para a batalha final.

Gary: esconda-se atrás da armação para se proteger do tijolo que ele joga. Assim que ele fizer isso, siga para a tábua e comece a atravessá-la. Seja rápido para chegar ao outro lado antes que ele jogue outro tijolo. Se não conseguir, tente cair da tábua de modo a ficar pendurado e não ser atingido. Metralhe o botão ▲ para subir de volta.

Quando for alcançado, ele vai tentar atingi-lo com um carrinho de tijolos assim que você começar a subir a escada. Em vez de tentar desviar, suba e desça na escada rapidamente e, em seguida, afaste-se, para que o carrinho não o atinja. É preciso repetir esses dois trechos mais uma vez, antes de alcançá-lo no topo da escola.

Quando você chega até ele, a luta prossegue em um andaime. Agora, a briga se torna comum: ataque sem parar e use combos que derrubam. Quando Gary começar a enforcá-lo, aperte ▲ sem parar.

Chapter VI

Após o final do jogo, não há mais missões. Faça o que quiser e termine tudo que deixou em aberto! Boas férias!

■ Jimmy é um beijoqueiro nato. Nenhuma garota escapa de suas bitocas

pvision

Sua diversão sob controle

Estão chegando os novos joysticks para video-game da Neo.

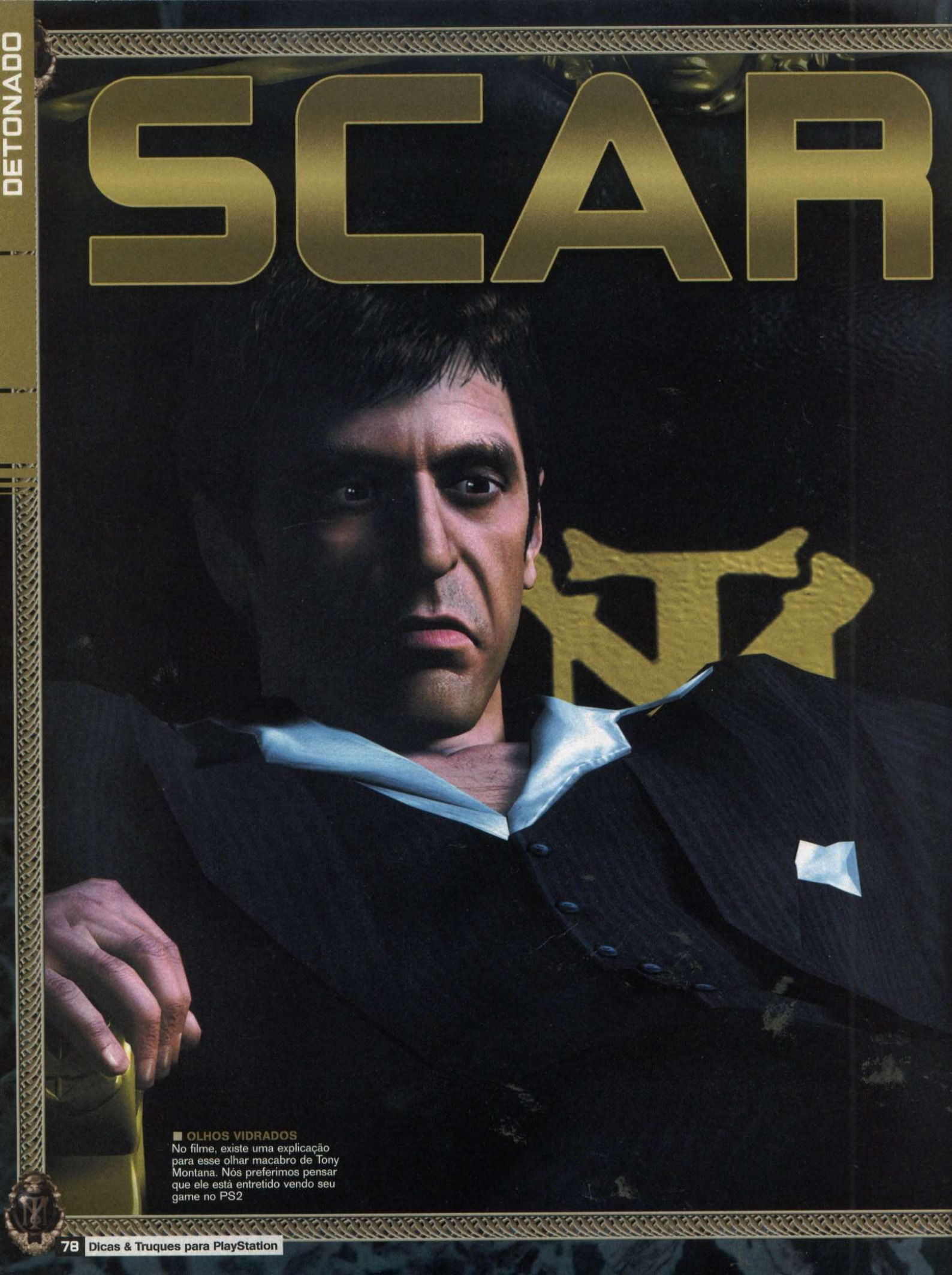
Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO.

www.neotronics.com.br

SCAR



■ **OLHOS VIDRADOS**
No filme, existe uma explicação para esse olhar macabro de Tony Montana. Nós preferimos pensar que ele está entretido vendo seu game no PS2

FACE: THE WORLD IS YOURS

Distribuidora: Vivendi Games **Produtora:** Radical Entertainment **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Adaptação e roteiro **Ponto Fraco:** Bugs **Gráficos:** 7,5 **Som:** 10 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 9,5

NOTA **8,5**

Tony Montana retorna em uma adaptação caprichada do clássico filme para reclamar o que é seu por direito: o mundo

por Danilo "Dango" Bastos

Tony Montana é o cara que os personagens da série *GTA* gostariam de ser. Ele é o tipico vilão carismático, engraçado nos momentos de descontração e violento nas horas de tensão. Daqueles que, quando você percebe, já está torcendo por ele. O único filme do personagem, *Scarface*, de 1983, foi um marco do cinema e fez escola em diversos tipos de mídia.

Guardadas as devidas proporções e limitações, a conversão da história do cubano boca suja para os games ficou ótima e empolgante, e ainda permite que Montana continue sua jornada, bruscamente interrompida mais de 20 anos atrás.

Se você está interessado no jogo e ainda não assistiu ao filme, é extremamente recomendado que o faça, pois o game é uma continuação alternativa do longa-metragem. Além de evitar descobrir segredos antes da hora, quem assistir ao filme vai se impressionar com a diversidade de detalhes extraídos da história, como diálogos e cenários. Isso sem falar nas vozes e trilha sonora, que ficaram perfeitas.

Boa parte do carisma de Montana também conseguiu ser transportada para o game por meio de seus movimentos estranhos, falas nada delicadas e métodos violentos. Os detalhes extraídos do filme, o bom roteiro e o funcionamento do jogo, que é muito parecido com *GTA*, são motivos mais do que suficientes para manter muita gente curtindo o game por um bom tempo.

Qualquer galo vira pinto perto de Tony Montana

UMA BREVE LIÇÃO DE MALANDRAGEM

• Para preencher rapidamente o Balls Meter (medidor de coragem) e disponibilizar o Blind Rage (ataque especial), elimine inimigos sem utilizar a trava de mira, faça manobras arriscadas com os veículos e, quando possível, dê um toque no botão ● após matar um oponente para provocar os outros.

• Quanto maior estiver seu marcador de Balls, mais Femmes Fatales (mulheres) vão procurá-lo. Converse com elas pressionando o ● após cada resposta, até atraí-las para sua mansão. A cada Femme conquistada, Montana fica mais resistente aos danos.

• Não tenha pressa e cumpra as missões paralelas. Assim, você ganhará muito dinheiro e poderá comprar itens do catálogo "Exotics", que, além de pontos de reputação, podem fornecer outros benefícios, como carros e barcos mais rápidos e resistentes, e a contratação de Henchmens (que habilitam mais missões extras exclusivas para eles). Se sua reputação for elevada, armas mais poderosas estarão disponíveis, missões mais rentáveis serão habilitadas e novos itens estarão à disposição no catálogo "Exotics".

• Quanto menor for o seu nível de Police Heat (procura pela polícia), mais tempo os policiais vão demorar para encontrá-lo, o que facilita as missões em meio ao público.

• Quanto menor for o seu nível de Gang Heat (procura pelas gangues), mais lucros você terá nas negociações com traficantes, além de receber menos ataques-surpresa.

• Sempre que finalizar uma missão, principalmente se conseguir dinheiro ou drogas, não se esqueça de ir até um banco e salvar seu progresso.

ROTEIRO

REI DO CRIME
Violento, drogado e boca suja. O anti-herói de *Scarface: The World is Yours* não é exatamente o cara pra se apresentar à família em um almoço de domingo

1 - The Return

Sua mansão está sendo invadida e você é o alvo. Não adianta ficar muito tempo parado, se defendendo, porque os inimigos surgirão as montes. Atire e avance, procurando paredes e objetos para se proteger dos tiros inimigos.

Desça as escadas e siga para a esquerda. Entre na porta à esquerda, mate os inimigos e siga seu soldado. Depois que seu capanga virar peneira, vá pelos corredores estreitos atirando em tudo que se mexer até chegar à saida.

Após as cenas, elimine os inimigos no lado oposto da piscina, mas não atravesse a área. Siga para as escadas à frente, na lateral da casa, onde dois de seus soldados o aguardam. Depois da explosão, você estará novamente sozinho. Liquide os oponentes enquanto avança, sempre seguindo pelas laterais da casa. Desça as escadas e atravesse o corredor.

Ao chegar à área aberta, você encontrará vários oponentes, inclusive alguns escondidos atrás do muro. Continue seguindo pela trilha, passe pela fonte e desça a escada. Entre na primeira passagem à esquerda para chegar a uma espécie de jardim-labirinto com um grande chafariz na área central. Aqui é um bom momento para utilizar o "Blind Rage", pois serão muitos inimigos e o tempo é limitado. Corra para a segunda passagem (a com pilares) à direita e suba as escadas.

2 - The Road to Sosa

Entre no seu lindo cadillac amarelo e siga as instruções que aparecem na tela. Pressione L2 e depois ✖ no menu "Business" para visualizar o local no mapa, marcado com um "X" amarelo. Aproveite para treinar os comandos no veiculo enquanto segue para o objetivo.

Entre no local, vá para o lado direito e aproxime-se do personagem indicado pela iluminação vermelha. Saia do estabelecimento e, após os diálogos com Vice, siga para um novo local indicado no mapa. Suba as escadas e vá até o final da plataforma para encontrar Felix.

3 - Felix

Após as cenas, Felix lhe indicará o local onde você pode encontrar Coco. Fale com ela para aprender como lidar com os negociantes de "produtos ilicitos". Vá para trás do quiosque e pressione ● próximo ao personagem indicado com o simbolo "$" sobre a cabeça. Segure o botão ● para preencher a barra. Você deve praticar até conseguir fazer com que a barra pare na parte indicada como "Success".

Quando conseguir, vá para o outro lado da piscina e suba as escadas para encontrar o próximo negociador (eles são indicados no mapa com um ponto branco). Após conseguir os $10.000, pegue seu veiculo, siga para o local indicado no mapa e pague Vice para ter sua mansão (ou o que restou dela) de volta.

4 - Gaspar Gomez

Entre na mansão e suba as escadarias para chegar à sua sala. Fique na luz vermelha para receber o primeiro nivel de reputação. Depois vá para o lado direito da sala, acesse o armário com o botão ▲ e selecione as armas com o ✖.

Após as cenas, suba a rampa e elimine os capangas. Desça pela passagem do lado direito do salão, atravesse a sala e suba as escadas. Elimine a resistência e suba outro lance de escadas à esquerda.

O combate desarmado funciona de maneira muito similar ao com armas. Trave a mira e aperte R1 para socar o capanga de Gaspar várias vezes antes de forçá-lo a praticar bungee jumping sem corda.

Volte todo o caminho matando os inimigos e evitando ficar próximo às janelas para não ser atingido pelos atiradores do helicóptero. Ao chegar ao saguão do prédio,

entre no corredor à esquerda do balcão de atendimento. Mate os oponentes no estacionamento e fuja com o carro blindado que está na luz vermelha.

Não se preocupe em destruir os inimigos pelo caminho, pois eles continuarão a surgir. Apenas siga até o local indicado antes que destruam o seu veiculo. Entre no banco e fale com a atendente indicada com o símbolo ⇩ sobre a cabeça. Siga para o lado esquerdo do banco e suba as escadas. Fale com o gerente e depois retorne à atendente anterior para efetuar o depósito (lavagem de dinheiro). O valor da taxa que você pagará depende do seu desempenho na barra de interação, que funciona de maneira muito similar às negociações com os traficantes.

• LITTLE HAVANA

5 - Pedro's Pawn Shop

Assim como indicado na tela, pressione L2, selecione "Exotics", aperte → na palavra "Henchmen" e use ■ para comprar a opção "Driver". Saia dos menus e volte a pressionar L2. Agora, escolha a opção "Driver" e selecione o veiculo. Entre em seu cadillac e pressione novamente L2 para selecionar "Empire", depois "Business" e finalmente "Pedro's" para ter seu objetivo indicado no mapa. Ao entrar no local, siga para a sala à direita e fale com Pedro (indicado pela luz vermelha).

Agora você tem um tempo limitado para fazer três entregas. Saia da loja e entre na van indicada. Os locais de entrega estão destacados no mapa com o "X" amarelo; porém, depois de cada entrega, você deve voltar à loja do Pedro e passar com a van na parte de trás do estabelecimento para pegar a próxima mercadoria. Na última entrega, os policiais aparecem para atrapalhar, mas basta ser rápido para se livrar deles e chegar ao local indicado. Depois, basta retornar para falar com Pedro e ter a loja dele à disposição para compra. Mais uma vez, você deve acessar o menu "Business", para indicar que pode fazer missões com os contatos de Felix ("Felix Lead") e conseguir drogas e dinheiro suficientes para comprar os estabelecimentos e itens do menu "Exotics", a fim de recuperar, respectivamente, o dominio sobre Miami e sua reputação.

Conclua algumas tarefas menores do Felix até surgir a opção de missão "Small Supplier", na qual você consegue um volume maior de dinheiro. Nessas missões, você compra uma certa quantidade de drogas (dependendo do seu desempenho na barra de negociação e do seu nivel de Gang Heat) e pode revender lotes de até cem gramas a cada traficante de rua por valores bem mais altos (isso também depende do Gang Heat).

Após conseguir a grana, volte a falar com Pedro e compre o estabelecimento (Front) por $50.000.

6 - Reputation

Siga as indicações na tela para chegar ao menu "Turf" e visualizar a situação das regiões, comprar sistemas de segurança ou reparar seus estabelecimentos. Salve o seu progresso e utilize o menu "Exotics" para comprar itens e aumentar sua reputação. Se precisar de dinheiro, basta cumprir mais algumas missões ou destruir as gangues e tomar suas posses. Após a mensagem "New Reputation Level", e sempre que ela surgir futuramente, volte ao escritório de sua mansão para subir de nivel.

A partir de agora, você terá um pouco mais de liberdade para elevar sua reputação e domínio sobre a região. O jogo, assim como este roteiro, indicará o próximo estabelecimento a ser comprado de acordo com o preço e a conseqüente dificuldade nas missões, mas você estará livre para procurar outro, se quiser. No entanto, você só poderá comprar estabelecimentos da próxima região, Downtown, quando já possuir todos os de Little Havana. Os estabelecimentos estão indicados no mapa com a letra "M".

7 - Cabana Cigar

Fale com o dono na sala dos fundos. Você terá dois minutos para chegar ao local indicado. Entre no barco (o controle é similar ao dos carros) e persiga a fugitiva, mas não atire ainda. Siga-a e pegue os dez papéis (indicados com luz vermelha) que ela for jogando. Depois, destrua o barco dela e volte para falar com o dono do Cabana Cigar. O estabelecimento ficará disponivel para compra por $75.000.

8 - Oakley Drive-In

Após falar com o dono na área central da lanchonete, você verá um carro, na saida à esquerda, e uma caixa com munição extra, dentro da sala lateral, à direita da lanchonete.

Com essas ferramentas à disposição, você deve ir para a área aberta do Drive-In e eliminar todos os vândalos. Se destruirem seu carro, não enfrente-os de peito aberto. Tente mirar e matar um dos motoristas para usar outro carro. Após eliminar dois grupos de criminosos, você enfrenta o lider. Desça do carro e fique na lateral direita da lanchonete, protegido entre o latão de lixo e a parede externa. Além de ficar próximo da sala de munições, será mais fácil para mirar no capanga, que está com uma metralhadora na caçamba da caminhonete. Depois, é só eliminar o motorista e falar com o dono do local para que o Drive-In fique disponivel por $100.000.

9 - Babylon Club Redux

Se você já concluiu missões e alcançou um nivel de reputação suficiente, será convidado a voltar ao Babylon Club. Lá, assim como no filme, Tony Montana sofrerá uma tentativa de assassinato. Elimine todos

os assassinos e interrogue o sobrevivente para descobrir o mandante.

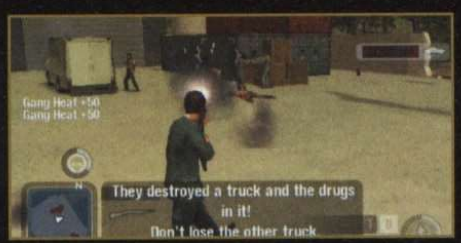
10 - The Diaz Brothers

Você começa essa fase apenas com uma serra elétrica, use-a de forma similar às outras armas: trave a mira com L1, golpeie com R1 e use o analógico direito para mirar nas partes do corpo. Quanto mais estragos você fizer em suas vitimas, mais pontos receberá.

Siga para a próxima sala, pegue a mercadoria iluminada em amarelo e avance pelas passarelas. Desça as escadas e triture os capangas que o atacarem. Quando um deles deixar cair uma arma de fogo, pegue-a e use-a para eliminar os que estão do lado de fora do galpão. Após dar cabo dos soldados do galpão seguinte, o lider deles vai fugir. Entre no carro em exposição na entrada da loja e persiga-o para destrui-lo.

A utilização das armas nos veiculos é igual a quando se está a pé. Saque com os direcionais digitais ← ou →, trave a mira com L1, atire com R1 e guarde a arma com direcional digital ↓.

11 - Havana Storehouse



Para controlar 100% de Little Havana, você deverá tomar o depósito (storehouse) da região. Siga para o local indicado no mapa e, após as cenas, elimine todos os que estiverem na área aberta, inclusive os que estão atirando do alto da construção. Após entrar na administração e matar os inimigos que estão lá dentro, volte para a área aberta e elimine os reforços o mais rápido possivel, para evitar que eles destruam as duas caminhonetes brancas.

Com a storehouse sobre controle, você pode seguir para dominar Downtown e ainda terá habilitada uma missão muito rentável: a "Dristribution". Basta ir até a droga estocada no galpão da storehouse e escolher um de seus carros. Depois, é preciso passar em cada um de seus estabelecimentos e passar por cima dos pacotes brancos brilhantes para distribuir a droga e receber o dinheiro. Após fazer a coleta em todos os estabelecimentos, passe no "drive-thru" do banco (uma luz vermelha na lateral) para finalizar a missão. Depois é só lavar a grana e salvar.

Mas, atenção: se você desistir ou morrer antes de completar a coleta em todos os estabelecimentos, a missão será encerrada e você perderá tudo o que não foi salvo. Além disso, se o seu Gang Heat não estiver zerado, as gangues poderão atacar alguns de seus estabelecimentos e, caso você não consiga eliminar os agressores a tempo, o estabelecimento não poderá fazer parte da distribuição.

• DOWNTOWN

12 - Freedom Town Redux

Você será convidado a encontrar Pablo, na região industrial. Siga até o local indicado e, após as cenas, você será levado ao campo de refugiados de Cuba. Obviamente é uma armadilha: são muitos inimigos e você está desarmado. Os primeiros a atacar usarão armas brancas. Derrote-os na porrada e pegue um dos machetes. Use a lâmina para eliminar mais rapidamente um dos inimigos com arma de fogo. Pegue a arma e distribua balas. Seja rápido, pois há atiradores até na parte de cima das cabanas, alguns, inclusive, com metralhadoras

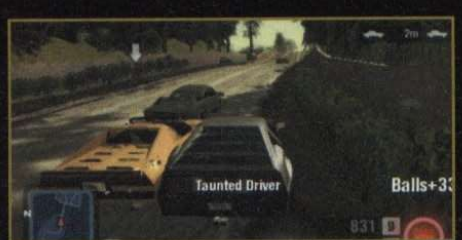
Depois desses, mais reforços chegarão de barco. Elimine-os e use o segundo bote para perseguir Pablo. Você pode usar sua própria arma ou guardá-la para utilizar as metralhadoras adaptadas na lancha.

Com Pablo fora do caminho, você estará livre para negociar e comprar os estabelecimentos de Downtown.

13 - O'Grady's Liquor Store

Para convencer o dono a vender este estabelecimento a você, defenda-o dos agressores. Eles aparecerão por todos os lados, dentro e fora da loja, a pé e com veículos. Elimine todos eles antes que destruam a loja para poder comprá-la por $120.000.

14 - Fidel's Records & Tapes



Após falar com o responsável pelo local, você terá dois minutos para perseguir o fugitivo. Em vez de matá-lo, bata na lateral do carro dele para forçá-lo a parar e sair. Depois, soque-o para conseguir as fitas de volta e poder comprar a loja por $160.000.

15 - U-Gin Shotgun Bar

Vá para o escritório na parte de cima do bar e fale com a dona. A assassina particular de Montana terá dois minutos para concluir o trajeto indicado pelas luzes (a luz vermelha indica o próximo ponto por onde você deve passar e as amarelas indicam os pontos futuros). Após saltar pelos cargueiros e chegar à ponte, você deve usar o rifle sniper para eliminar os alvos nas lanchas. Ative a mira com L1 e controle o zoom com o direcional digital ↑ ou ↓. A cada inimigo eliminado, os outros se movimentarão mais rápido, o que exigirá uma mira mais apurada. O bar poderá ser comprado por $80.000.

16 - The Babylon Club

Para comprar a boate predileta de Montana, que custa $1 milhão, você receberá uma das pistolas mais letais – a Deagle – para proteger um executivo que está sendo atacado. Primeiro, siga até o final do corredor e entre na última porta à esquerda (ela tem um contorno branco). Siga em frente e desça as escadas atrás do bar. Depois, siga pela direita até encontrar o executivo escondido no banheiro. Ele passará a segui-lo e você não pode demorar muito, porque os inimigos chegarão incessantemente e tentarão matá-lo de todas as maneiras. Mas você também não pode correr, pois ele não é muito rápido e pode ficar para trás.

Seja firme e avance eliminando apenas os inimigos que estiverem pela frente. Volte todo o caminho para a sala do gerente e passe pela duas portas à direita para chegar à cozinha. Saia pela porta dos fundos e vá até o ponto iluminado. Deixe o executivo sair para a calçada e fique exatamente naquele ponto, para servir de cobertura a seu protegido e eliminar os inimigos que sairem da boate.

17 - Marina Storehouse

Após comprar o Babylon Club, você poderá invadir e tomar o depósito de Downtown. Elimine os guardas no solo e suba as escadas na lateral direita do prédio. Suba mais dois lances para chegar ao topo da construção. Mate os soldados que estão lá e os reforços que subirão em seguida. Por fim, um helicóptero vai atacá-lo. Proteja-se e atire quando ele passar até destruí-lo e conquistar Downtown de uma vez por todas.

• THE SANDMAN ISLANDS

18 - The Venus Bar

Justo quando você imaginava que já estava na parte final do jogo, eis que recebe

um convite para viajar a um arquipélago tropical. Compre um Floatplane (hidroavião) e viaje até as docas do Venus Bar.

No arquipélago, não há policiamento, então prepare-se para encontrar criminosos por todos os cantos (todos os personagens com um simbolo ⇩ sobre a cabeça fornecem mais missões extras, além das "Sandman Leads"). Siga até o local indicado para encontrar Sandman. Depois, volte para o Venus Bar e fale com a proprietária para receber informações sobre a próxima missão.

19 - Nacho Contreras

Siga para a próxima ilha e entre no local indicado, dentro do cargueiro. Vá até o local iluminado em vermelho, à frente do palco. Após as cenas, siga pela passarela à esquerda eliminando todos os guarda-costas. Entre na porta aberta por eles e siga pelos corredores e alas internas até chegar a uma sala decorada com estante, sofá e quadro. Suba as escadas para a próxima área e, após eliminar os soldados, desça a escadaria à esquerda para pegar a mercadoria no fundo escuro do local. Depois, volte e continue subindo para a próxima sala. Atravesse sem muita demora o complexo de passarelas e escadarias na área seguinte pois os inimigos continuarão surgindo incessantemente. Suba para chegar ao cais, onde você terá acesso à parte superior do navio. Atravesse a sala de comando e desça as escadas do outro lado. Pegue mais um lote de mercadoria ao lado das escadas e siga por entre as cargas, tomando cuidado com os objetos explosivos durante os tiroteios.

Depois de passar pelo checkpoint, dois atiradores o esperam na escadaria final. Corra para se proteger atrás das caixas e elimine-os a distância antes de prosseguir. Depois que Nacho pular na água, utilize o rifle sniper para atingi-lo antes que ele chegue ao bote.

20 - The Dock Boss

Salve seu progresso, fale com o chefe das docas da ilha e ajude-o a proteger os estoques de barris dos vários inimigos que surgem por todos os lados, inclusive por cima dos silos.

21 - The Informer

Fale novamente com o chefe das docas para descobrir o informante dos criminosos. Desça ao ancoradouro e use um bote para persegui-lo e eliminá-lo antes de voltar.

22 - Nacho's Tanker

Fale mais uma vez com o chefe das docas para cumprir outra missão obrigatória nas ilhas, em que é preciso controlar a metralhadora de um dos dois helicópteros. Destrua os botes inimigos e elimine a maior quantidade possível de soldados no convés do navio.

Quando pousar no convés, desça as escadas e desative, com a barra de interação, a primeira bomba. Vá até as laterais e elimine os dois botes antes de descer à parte mais baixa do convés para eliminar mais inimigos e desarmar a segunda bomba. Volte pelo mesmo caminho e siga até o final do corredor para encontrar a terceira bomba, no lado direito. Nessa última parte, a quantidade de inimigos é absurda, isso sem falar no poder de fogo deles. Por essa razão, aproveite os itens de energia escondidos nas laterais do navio e abuse do Blind Rage para chegar à última bomba.

23 - Industrial Docks

Ao retornar a Miami, você encontrará as docas repleta de gângsteres. Aproveite a missão acéfala e destrua tudo o que se mover. Como prêmio você poderá iniciar a conquista de South Beach.

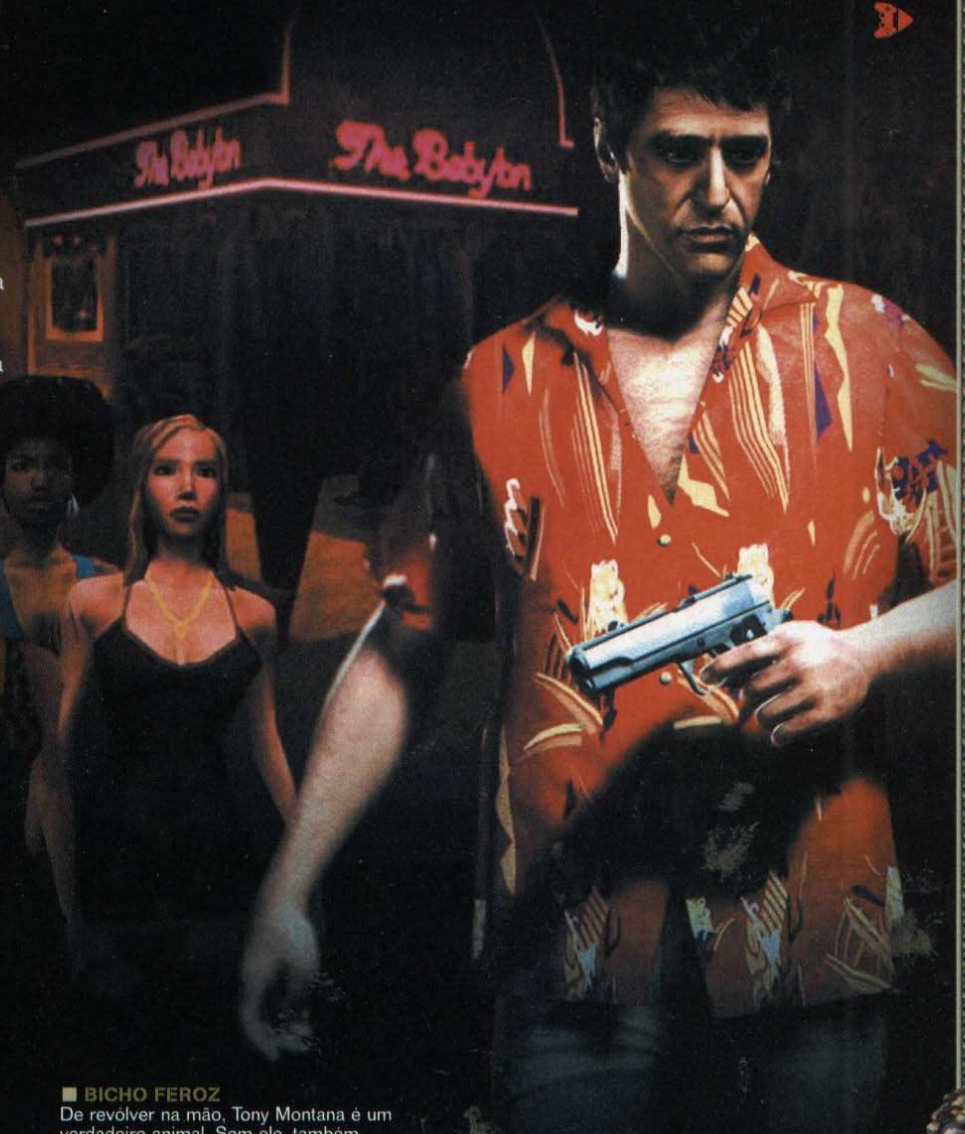
• SOUTH BEACH

24 - Macau Fast Food

Para ter o Macau Fast Food disponivel para compra por $200.000, você precisa defender o proprietário enquanto ele pega as barbatanas de tubarão. Novamente na metralhadora de um helicóptero, você deve destruir os botes inimigos. Só tome cuidado para não atingir o bote do pescador.

25 - Chi Peso Trattoria

O dono deste restaurante não quer vendê-lo para você, e ainda por cima se acha um herói, enfrentando os agressores sozinho. Defenda o cara para mostrar que todos precisam de Tony Montana. Chi Peso



■ **BICHO FEROZ**
De revólver na mão, Tony Montana é um verdadeiro animal. Sem ele, também

inicialmente irá para a frente do restaurante, depois para a lateral, para a sacada e, por fim, descerá para os fundos e entrará no estabelecimento, onde ficará cercado por diversos oponentes. Mantenha-o vivo para comprar o local por $2 milhões.

26 - Swansong Hotel

Após falar com o proprietário, siga para o local indicado no mapa, elimine os capangas e utilize um barco para perseguir o iate. Afunde a embarcação e o hotel poderá ser comprado por $5 milhões.

27 - The Sun Ray Redux

Montana não gosta deste hotel, mas vai pagar $5 milhões por ele apenas por motivos emocionais. Mas não será muito fácil, pois além de confrontar lembranças terriveis, enfrentando um traficante e seus inimigos no apartamento de cima, você deverá perseguir o fugitivo. Tente eliminá-lo o mais rápido possivel, pois se chegar ao porto, vai fugir de helicóptero, obrigando você a seguir saltando com o carro por entre os cargueiros.

28 - Shoreline Storehouse

Após adquirir todos os estabelecimentos de South Beach, você pode invadir e tomar o depósito da região. Os portões estão fortemente trancados, então pegue um carro e use o morro na lateral do muro para invadir o local. Elimine os guardas e entre pelo escritório. Na sala seguinte, haverá inimigos no chão e em cima das prateleiras. Depois de cuidar deles, suba as escadas e mate o gerente do local na última sala. Volte para a entrada do escritório, mate os reforços e corra para atrás da caminhonete. Use-a como cobertura para eliminar o atirador ao fundo, nas escadarias.

Depois mate o atirador no teto da construção e desça a rampa do canto direito, no fundo do depósito. Além de alguns soldados, surgem botes armados. Não é fácil enfrentar esses botes, então, para facilitar, você deve utilizar a bazuca ou a poderosissima metralhadora SAW, que pode ser encontrada no teto de um dos galpões, que é acessado pela escadaria onde estava o atirador com sniper.

29 - Un-Load

Após completar South Beach, você deve voltar para as docas da região industrial. Siga as indicações no mapa até chegar a uma oficina ferroviária, repleta de inimigos. Elimine todos e avance até chegar a um galpão com uma van. Proteja a chegada do motorista da van e continue seguindo por entre os vagões até o segundo galpão, do lado esquerdo da área. Aqui há inimigos no solo, no alto das passarelas e entre os vagões. Use as passarelas para chegar ao outro lado e proteger o segundo motorista.

Siga para o depósito no quarteirão seguinte (o local está destacado no mapa devido a grande quantidade de inimigos) e elimine (de preferência, com o rifle sniper) qualquer um que aparecer no seu caminho até o galpão. Suba as escadas até o escritório e brinque de tiro ao alvo com os capangas que surgirem e com o chefe do galpão, que sai de trás da bancada de tempos em tempos.

30 - Deliver

Com as vans carregadas, está na hora de levar o carregamento de "yeyo" para seus depósitos. Siga para a Marina Storehouse, em Downtown, e prepare-se para ser perseguido e atacado durante todo o percurso. Ao chegar, rapidamente mude para um de seus carros e corra para a ponte que fica na divisa entre Downtown e Little Havana. Mate todos os inimigos, entre na van e, assim que Maribel também entrar, fuja para a Havana Storehouse.

• NORTH BEACH

31 - Angel Dust Donut Shop

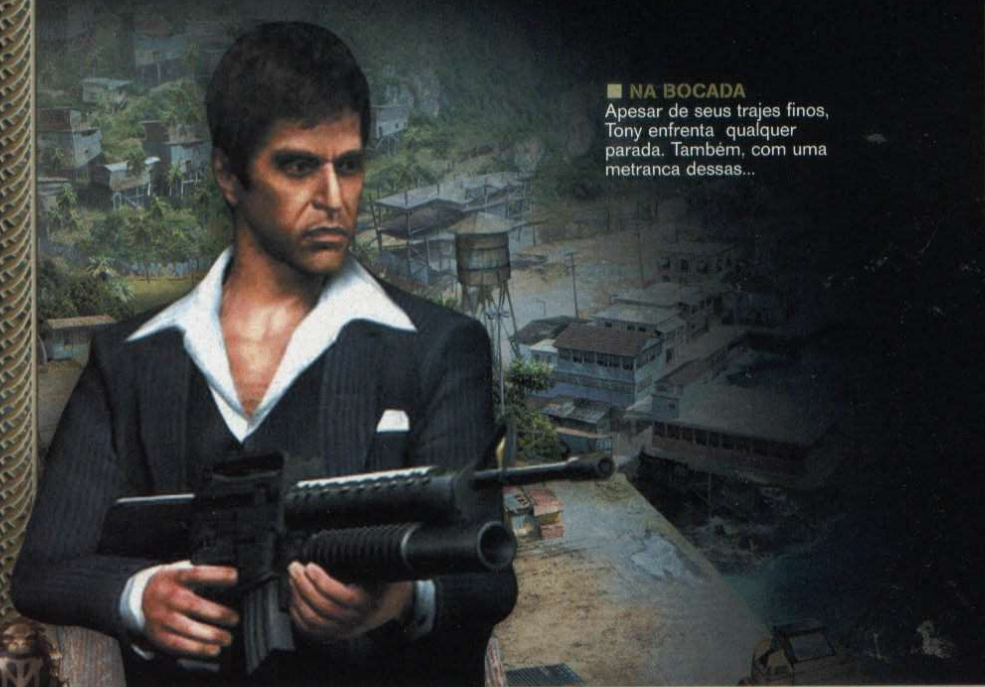
Se estiver no sétimo nivel de reputação, você pode iniciar a compra de estabelecimentos em North Beach. O Donut Shop custa cerca de $180.000. Afaste os policiais do local e siga a rota indicada pelas luzes até final.

32 - Whippet Gambling

Mais uma perseguição complicada: você deve entregar o veiculo do fugitivo sem muitas avarias. Persiga o alvo e bata na lateral para atordoar o motorista. Quando ele parar, desça e retire-o do veiculo. Dê uma lição no safado e entregue o veiculo no local indicado. Você pode comprar o local por $2.700.000.

33 - Peninsula Lounge

Mate os capangas e suba as escadas. Desça para o cais e use o bote para perseguir o policial corrupto. Depois de eliminá-lo, você pode comprar o estabelecimento por cerca de $7.200.000.



■ NA BOCADA
Apesar de seus trajes finos, Tony enfrenta qualquer parada. Também, com uma metranca dessas...

34 - Sten Jewelry

Fale com o proprietário e siga para o banco da região. Elimine os assaltantes na agência e persiga um dos que estão fugindo de carro para descobrir onde é o esconderijo deles. Ao entrar no prédio, suba até o topo e acabe com toda a gangue.

35 - Coco's Lounge and Disco

Para comprar este estabelecimento, você deve fazer com que a proprietária sobreviva. Elimine os invasores e suba as escadas no fundo da construção para chegar ao telhado e eliminar o atirador na janela de um dos prédios em frente. Volte a defender o local contra invasores e elimine mais um atirador na varanda de um dos prédios à esquerda do local.

Elimine uma terceira onda de invasores e um terceiro sniper, desta vez no quarteirão à direita do local. Depois de destruir o helicóptero, mate os últimos invasores e o último sniper no alto de um prédio que fica atrás do Lounge and Disco.

36 - Leopard Storage

Como não poderia deixar de ser, para completar a última região, você deve tomar o depósito de North Beach. Elimine os soldados no solo e no topo da construção à direita. Mate os reforços e abra o portão do lado direito, atrás das caixas e contêineres, para que seus soldados entrem. Para destruir mais facilmente os helicópteros, proteja-se nos galpões, arme-se com a SAW e use Blind Rage quando atacar.

37 - The Plantation

Após completar North Beach, Sandman vai chamá-lo novamente. Siga para a área da plantação dele e elimine os invasores antes que destruam tudo. Depois, siga para a área no terreno superior para encontrar Sandman e protegê-los dos ataques.

38 - Tranquilandia

O objetivo agora é invadir uma ilha controlada pelo exército de Sosa. Guie-se pelas indicações no mapa enquanto elimina todos pelo caminho. Não adianta ficar atirando de longe: enquanto você não invadir as cabanas, os inimigos surgem sem parar. Comece destruindo os dois acampamentos na praia. Dentro do acampamento da esquerda, além de bastante munição e armas, há o primeiro lote de drogas. Siga a pé mata adentro até chegar ao terceiro acampamento. Além de eliminar os inimigos, que estarão inclusive nos telhados, pegue mais três lotes de mercadoria – um à esquerda da área, outro na cabana ao fundo e o último na cabana da direita.

Passe pela ponte e entre na cabana para recuperar energia e munição antes de seguir para o próximo acampamento. Mate todos os soldados em solo e no alto das casas e pegue mais três lotes. O primeiro dentro de uma cabana à esquerda, o segundo no andar superior da última cabana, e o terceiro ao lado desta mesma cabana.

Entre no bote e siga para o último acampamento, onde há muitos inimigos. Nessa hora, a combinação Blind Rage + SAW é uma boa pedida. Suba o morro e elimine todos os oponentes antes de pegar os últimos lotes da droga.

Volte para o bote e prepare-se para correr como nunca correu antes. Inimigos surgem por todos os lados e em todos os locais. Infinitamente. Volte por todo o caminho parando para atirar apenas em quem aparecer na sua frente.

Use um bote para fugir da ilha e ir até o ancoradouro da plantação de Sandman, indicado no mapa. Suba e fale com Sandman antes de voltar a Miami.

39 - The End

Após alcançar o oitavo nível de reputação, a última missão aparece. Vá ao porto e pegue o avião para a Bolívia.

Não à toa, essa última missão é a mais difícil de todas. São incontáveis inimigos, surgindo por todos os lados. Eles são extremamente ágeis e fortemente armados. Você começa apenas com uma pistola e poucas balas, portanto, seja rápido para encontrar abrigo e outra arma.

Depois, abra caminho e suba as escadas na lateral da área para matar Sheffield. Pegue a bazuca, volte e use-a para arrombar a porta da área seguinte.

Enquanto enfrenta a horda de assassinos sangüinários, abra caminho e suba as escadas no cômodo lateral e elimine Gaspar Gomez.

Siga para a última sala e descarregue sua fúria em Sosa.

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

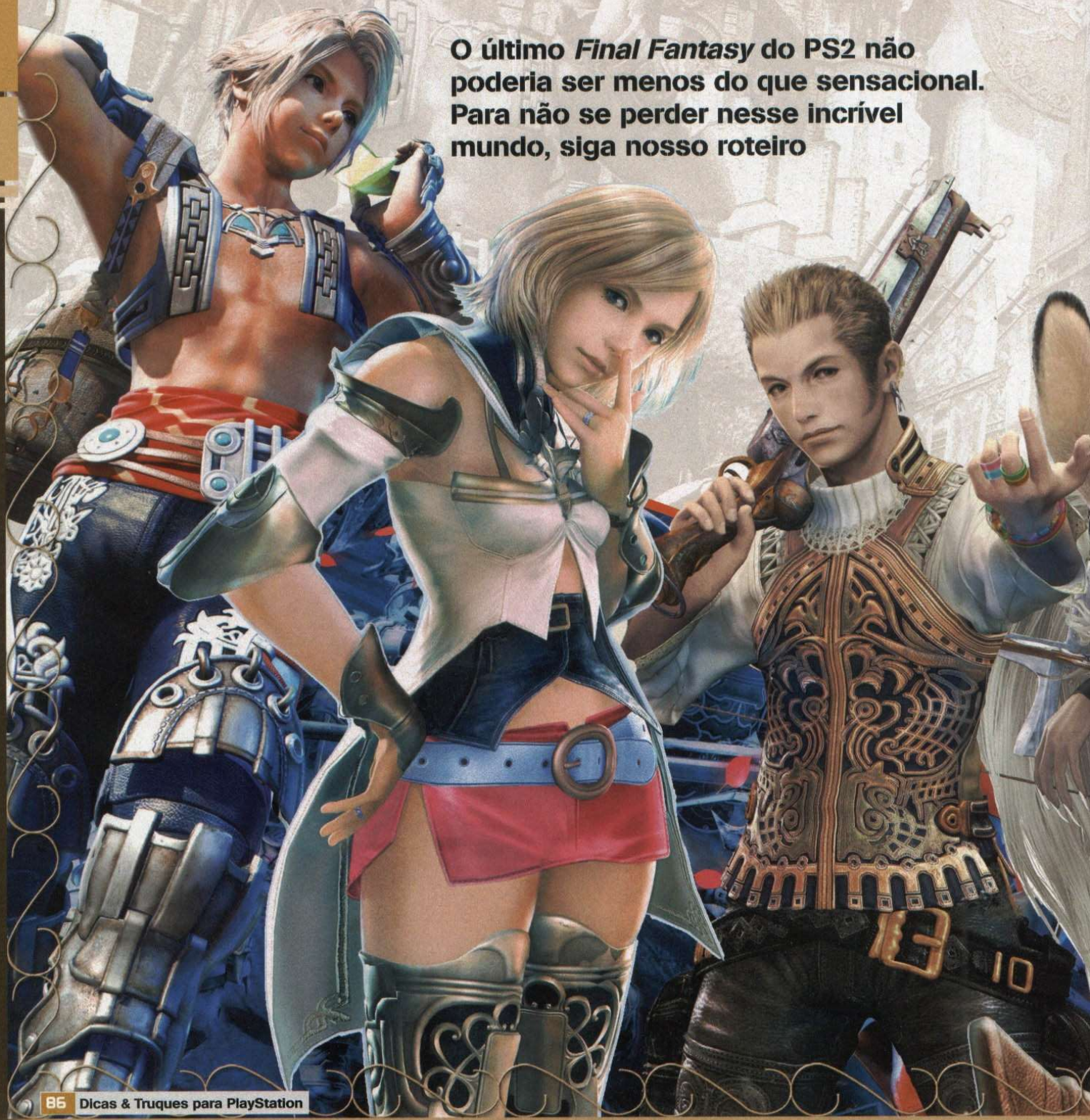
FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

FINAL FA

Produtora: Square Enix **Distribuidora:** Square Enix **Tipo:** RPG **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Dezenas de horas de entretenimento
Ponto Fraco: Sistema de batalha cansativo e quantidade de loadings **Gráficos:** 10 **Som:** 9,5 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 9,5

NOTA 9,5

O último *Final Fantasy* do PS2 não poderia ser menos do que sensacional. Para não se perder nesse incrível mundo, siga nosso roteiro



NTASY XII

por Leandro Rodrigues

Demorou, mas finalmente a versão americana de *Final Fantasy XII* deu as caras. A espera valeu a pena: a história é fantástica e o jogo, contando com todos os extras, contabiliza mais de 50 horas de diversão.

O mais recente capítulo da saga da Square-Enix conta a história de amor entre Vaan e Ashe. Vaan é um jovem de 17 anos, um ladrãozinho que mora no reino de Damaska, local recentemente dominado pelo império de Arcadia. Esse golpe teve inúmeras conseqüências, uma delas foi a morte dos pais de Vaan. Ashe é uma garota de 19 anos e única herdeira do trono de Damaska. Depois da morte do rei pelas mãos do império, ela parte em busca de vingança e forma uma grupo rebelde que pretende reverter a situação.

O sistema de batalha mistura ação e combate por turnos. É confuso no começo, mas nada que um pouco de prática não resolva. Além dos já tradicionais pontos de experiência, nesta versão você precisa acumular LPs (Licence Points), que são usados em um tabuleiro para definir as armas e habilidades a serem usadas.

Para ninguém desistir no meio desse árduo caminho e dar um fim prematuro à nova Fantasia Final, nós suamos a camisa e criamos um roteiro completo para você não ficar travado em nenhuma parte do game.

LICENCE BOARD

Além de juntar grana e experiência, é preciso acumular LPs. Com eles, você compra licenças para usar determinadas armas, armaduras, magias e invocações. Todos os personagens podem usar todas as armas, desde que possuam a licença especifica para isso.

GAMBIT

São ações predeterminadas que você cria para os seus personagens. Por meio delas, é possível definir alvos para curar, atacar ou até roubar. Você pode criar várias linhas de Gambit para um só personagem e elas serão executadas na ordem que você estabeleceu.

MIST QUICKENING

São ataques especiais adquiridos conforme você vai liberando os tanques de Mist Points no Licence Board. Existem três tanques para cada um dos personagens. Para retirar mais energia dos inimigos, o melhor é usar a opção de criar um combo com outro personagem, usando o R2 antes que o tempo acabe.

MISTURA FINA
No mais recente game da série, o combate está bem diferente e mescla elementos de ação com golpes por turnos

ROTEIRO

NALBINA FORTRESS

Aprenda os comandos básicos no tutorial. Com o analógico direito, movimente a câmera e aprenda o zoom. Com o analógico esquerdo, controle o personagem e siga até os pontos verdes que aparecem no mapa do canto direito superior. Pare em frente ao portão e use o botão ■ para abri-lo.

Derrote o primeiro inimigo, siga até o final da ponte e acabe com o Air Cutter Remora. Este é um chefe simples, com apenas alguns golpes ele some. Elimine mais alguns inimigos, suba a escada e passe pelo portão. A partir deste ponto, você pode acessar o mapa pelo botão SELECT; seu destino está sempre sinalizado em vermelho.

Siga em frente e entre na passagem da direita. Acabe com o inimigo e suba a escada. Você vai encontrar o primeiro Save Crystal, onde pode salvar o jogo. Suba a outra escada, elimine o inimigo e siga até o salão na área Norte.

ROYAL CITY OF RABANSTRE

Acabe com os três ratos que aparecem na área cheia de água. Já do lado de fora, você tem a opção de acessar o mapa do mundo com ▲. Desça rumo a sudeste para acompanhar uma animação, suba a noroeste e fale o guardião. Em seguida, vá até o hotel The Sandea para receber sua primeira missão: encontrar e eliminar o Rogue Tomato. Passe pelos tutoriais de Licenses e siga para a área central do mapa. Desça rumo ao portão da Estersan, salve o jogo e siga rumo a Dalmasca Desert. Continue rumo ao norte, para encontrar o Rogue Tomato. Acerte vários golpes até que ele pule na área baixa. Siga até lá e termine o serviço.

Volte para dentro do Rabanastre e fale com Kytes, a garota que está próxima ao portão. Volte ao The Sandea e pegue sua recompensa com Tomaj. Saia e siga para o Southgate. Entre na porta redonda do lado direito, para chegar a South Sprawl. Vire novamente à direita e entre no Old Dalan's Place, para falar com o velho. Saia e encontre o Gate Crystal, que funciona como Save Point e teletransporte. Continue para a esquerda e siga para Giza Plains.

GIZA PLAINS

Do lado de fora, siga até o símbolo vermelho no mapa, Nomad Village, e fale com Penelo, que está em frente ao cristal negro. Ela vai entrar para a sua turma. Fale com Camina e saia desta área.

Siga para a área central, evitando o confronto com os dois gigantes, e fale com Jinn em frente ao Save Crystal. Pegue a energia dos Darks Crystals e, quando estiver com 100%, volte até Jinn para ganhar a Sun Stone, três poções e duas Teleport Stones. Agora, volte a Rabanastre.

ROYAL CITY OF RABANASTRE

Dentro da cidade, volte a falar com o velho. Penelo vai sair da equipe e você vai ganhar a The Crescent Stone. Saia e siga até a área ao norte, marcada no mapa, e pegue os itens no armazém. Nesta mesma sala, passe pela porta do lado esquerdo.

GARAMSCYTHE WATERWAY

Siga sempre a noroeste. Suba a escada e se guie sempre pelo mapa. Na última escada, escolha duas vezes a primeira resposta para entrar no castelo.

THE ROYAL PALACE OF RABANASTRE

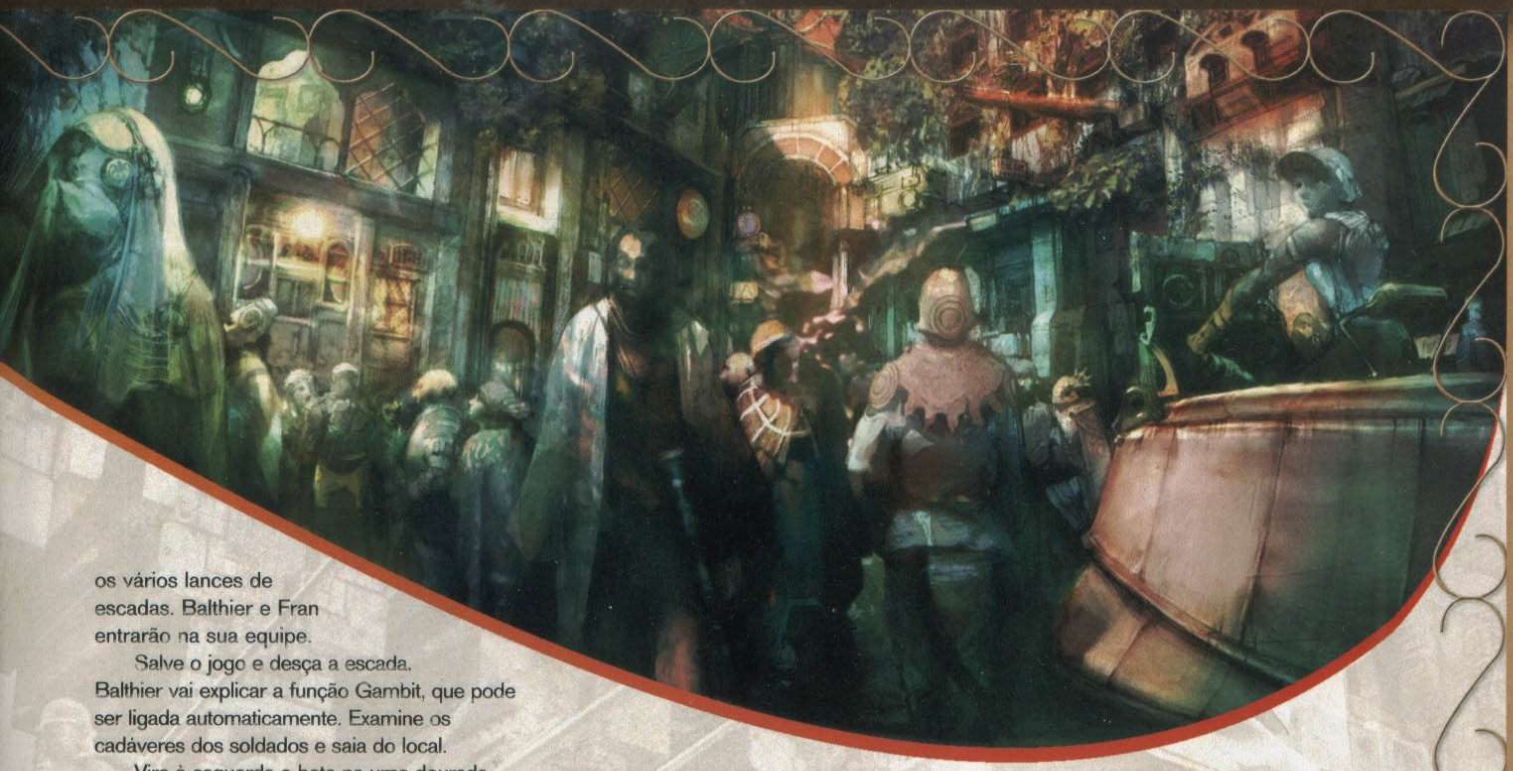
Bata na urna dourada para pegar o mapa do local. Entre no portão e siga até o final do salão. Fale com o soldado, que não vai deixar você subir. Depois, fale com o Servant e use ■ para chamar o soldado. Passe por ele e suba a escada.

Você precisa tirar os soldados do caminho para conseguir chegar ao ponto número 2. O procedimento é simples, mas demorado: vá até o ponto E e chame os soldados do F; corra até o ponto B e chame os soldados do ponto A; vá até o ponto D,

examine o chão e depois chame os soldados do ponto C; volte ao ponto F e chame os soldados do ponto E. Com o corredor livre, corra ao ponto 2 e passe pela parede falsa.

Na passagem secreta, examine a parede ao fundo, do lado esquerdo, para encontrar um botão. Aperte-o e uma porta vai se abrir. Pegue o item da estátua e suba

■ **NAO TEM JEITO**
Sempre rola aquela conferida básica na bundinha antes de sair pra balada



os vários lances de escadas. Balthier e Fran entrarão na sua equipe.

Salve o jogo e desça a escada. Balthier vai explicar a função Gambit, que pode ser ligada automaticamente. Examine os cadáveres dos soldados e saia do local.

Vire à esquerda e bata na urna dourada para pegar o mapa da nova galeria de água. Siga para a área central do mapa. Evite confronto com os sapos gigantes pois, quando um deles acorda, todos passam a seguir em sua direção. Quando chegar perto do próximo save point, vire à direita para encontrar Amália. Ela vai se juntar à sua turma, mas com o status de visitante, ou seja, tem vontade própria no grupo. Acabe com mais alguns inimigos e, ao chegar ao centro, salve o jogo e abra o portão.

CHEFE: FIREMANE HP: 3.571

Acerte vários golpes com todos os seus personagens. Fique atento quando ele colocar fogo na tela toda, pois, nessa hora, tentará envenenar algum membro da sua equipe. Fique de olho no nivel de HP de seus personagens e use a magia de cura sempre que necessário.

THE NALBINA DUNGEONS

Você está sem nenhuma arma ou item. Siga até o save point, passe para a próxima área e ajude Balthier a acabar com os inimigos. Logo em seguida, Fran vai se unir novamente ao grupo e vocês recuperam todos os itens.

Continue em frente até a área central ao norte. Acabe com os soldados no caminho, mas tome cuidado para não ficar em algum lugar onde haja muitos deles. A porta vai ser aberta e Basch vai entrar para a sua equipe como visitante.

THE BARHEIM PASSAGE

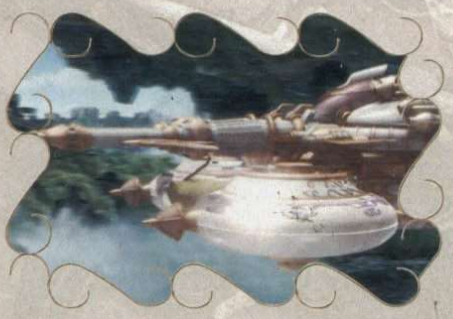
Desça as escadas e entre na passagem da direita para pegar gils (dinheiro). Aperte o botão na torre no centro, que não vai funcionar. Desça e fale com Burrogh para receber um fusivel. Coloque-o na torre e aperte o botão. Desça, aperte o botão ao lado do cara que lhe deu o fusivel e passe pelo portão que foi aberto.

Agora siga em frente pelos corredores eliminando as aranhas que estão roendo os fios transmissores de energia. Seu objetivo é deixar a barra de energia (do lado direito superior) sempre alta. Ao fundo, você pode ver um portão fechado. Continue em frente e aperte o botão que abre esse portão. Encontre o Save Crystal à sudoeste do trilho e prepare-se para enfrentar mais um chefe.

CHEFE: MIMICK QUEEN HP: 4.073

Vá para cima do aranha gigante e não perca tempo com as menores, já que elas não param de aparecer. Proteja o infeliz que for escolhido como alvo do chefe usando poções e também magias restauradoras.

De volta a Dalmasca Eastsand, siga para o sul e, quando estiver na nova área do mapa, continue rumo à leste. Salve o jogo no Gate Crystal. Continue para sudoeste rumo à cidade de Rabanastre.



ROYAL CITY OF RABANASTRE

Sozinho, siga pela passagem do sul e entre no portão circular do lado esquerdo. Fale com o velho na primeira porta, também do lado esquerdo. Saia da sala e verifique seu mapa. Siga até o local indicado e fale com Basch, que está sentado nas caixas, para que ele retorne à sua equipe.

Vá para a cidade e siga para o local indicado. Volte a The Sandea, suba as escadas e fale com seus amigos, que retornarão à equipe. Com todos de volta, siga para a passagem oeste e entre na primeira porta do lado direito. Fale com Baltlear ao lado da escada e aproveite o passeio com a Airship. Salve o jogo no novo Gate Crystal.

THE AKYCITY OF BHUJERBA

Um novo personagem, Lamont, entra na sua equipe como convidado. Compre o mapa com o moggle que está no meio do caminho (os moggles sempre têm mapas para vender). Vá para o outro lado da cidade para entrar nas minas.

THE LHUSU MINES

Siga até o final do primeiro corredor e entre na última passagem do lado direito. Continue indo em direção ao norte. Acabe com os esqueletos -- eles dão muitos pontos de experiências, mas sempre atacam em grupo. No fundo da caverna, quatro inimigos aparecem. A melhor alternativa é fugir, a não ser que você acredite muito na sua força. Volte até o inicio das minas.

THE SKYCITY OF BHUJERBA

De volta às ruas da cidade, você precisa aumentar sua reputação. Para isso, aperte ■ próximo aos moradores da cidade. A melhor maneira de encher a barra de reputação é falando com os homens que seguram um livro azul. Vá para as proximidades da loja de armaduras e fale com os guardas na passagem da esquerda. Escolha a primeira opção e siga em frente.

DREADNOUGHT LEVIATHAN

Agora é a vez de Vossler entrar na sua excursão, também como convidado. Nos novos corredores, vá em direção à área central. Evite tocar nos feixes de lasers vermelhos, pois eles ativam o alarme e, em segundos, vários soldados aparecem para atrapalhar a sua vida.

No centro, abra a porta e enfrente os soldados. O melhor é acabar com os líderes, que possuem armadura mais escura. Depois, é só destruir os que sobraram. Entre na porta do lado direito, salve o jogo e pegue a Security Key. Na última sala, você salva Ashe, que também entra em seu enorme grupo.

Suba as escadas e desative o sistema de segurança. Verifique seu mapa e constate que mais dois pontos apareceram. Siga para esses locais, desative os dois alarmes e corra para a área oeste em menos de um minuto.

CHEFE: JUDGE GEES
HP: ????

Agora a ordem é invertida: acabe primeiro com os soldados mais fracos e, em seguida, concentre todos os seus ataques no Judge Gess. Não descuide da energia dos seus personagens, pois Judge possui uma magia poderosa que atinge todos ao mesmo tempo. Retorne ao Airship Terminal na cidade, siga para Dalmasca Westsand e salve o jogo no caminho.

OGIR-YENSA SANDSEA

Siga para oeste e suba no nível mais alto da torre. Mais uma vez, Vossler entra para o grupo como convidado. Continue em frente e escolha a passagem da esquerda para encontrar um vendedor de magias e um Gate Crystal. Continue em direção a oeste até seu próximo destino.

THE NAM-YENSA SANDSEA

Siga para oeste, atravesse a ponte e converse com o moggle do outro lado. Sua nova tarefa é recuperar o item que está com a tartaruga gigante. Continue para o lado direito até avistar a tal tartaruga, que já está sendo atacada. Acabe com ela e depois com todos os Yensas. Volte e fale com o moggle novamente.

Procure um Save Crystal à frente do local onde você encontrou a tartaruga. Entre na caverna e enfrente mais um chefe.

CHEFE: GARUDA
HP: ????

Solte golpes sem parar em seu alvo. Use a magia Water, se já a possuir, para causar maiores danos. Fique atento aos ataques que ele lança sempre na direção de Vossler e utilize magias restauradoras.

Salve o jogo no Gate Crystal e verifique o Way Stone, que tem a capacidade de teletransportar os seus personagens.

THE TOMB OF RAITHWALL

Ignore a primeira Way Stone e desça as escadas para encontrar o Demon's Wall. Fuja dele passando pela porta, pela ponte, e entre na próxima porta. Agora é preciso enfrentar o demônio, mas ele está a uma boa distância.

CHEFE: DEMON'S WALL
HP: 12:000

Corra para cima dele e acerte a maior quantidade possível de ataques. Use as

chamas nas laterais para retardar o chefe, escolha a segunda opção para desligá-las. Continue acertando golpes até ele cair de vez.

Siga em frente, desça a escada e você vai avistar mais três Way Stones. Pegue o mapa na urna e vá para a direita. Pegue a pedra verde e volte. Siga pela passagem da esquerda, pegue a pedra laranja e coloque a verde no lugar. Coloque a laranja do outro lado para abrir uma passagem secreta. Siga até o fundo e enfrente mais um chefe.

CHEFE: BELIAS
HP: ????

Acabe com ele rapidamente pois seus ataques são poderosos. A notícia boa é que ele é muito lento. O prêmio por derrotá-lo é o Belias Esper, um Summon, que pode ser liberado no License Board.

Siga para oeste e pegue o The Dawn Shard, acessório que funciona como uma chave e que será usado mais à frente. Faça o caminho de volta e use a Way Stone para sair. Dentro da Airship, mais uma batalha.

CHEFE: VOSSLER
HP: ????

Primeiramente, acabe com os soldados, para só então concentrar os golpes em Vossler. Você não vai poder contar com Fran, que está sob os efeitos da magia Berserk, ou seja, ela até ataca o seu adversário, mas você não exerce controle sobre ela.

THE ROYAL CITY OF RABANASTRE

Você está aqui só de passagem. Aproveite para comprar itens, armas e armaduras. Depois disso siga para Giza Plains.

GIZA PLAINS

O tempo mudou a paisagem e também os inimigos, que estão mais fortes. Siga para o extremo sul para encontrar a passagem que leva a Ozmone Plains.

OZMONE PLAINS

Siga para a região sul até encontrar o guerreiro que está lutando contra um monstro. Ajude-o na luta e continue rumo a oeste.

JAHARA, LAND OF THE GARIF

Salve o jogo e fale com o guerreiro da direita, em frente à ponte. Depois disso, fale com o Garif Elder, que está próximo à loja. Vá para noroeste e fale com o guerreiro. Escolha a primeira opção para que ele abra a passagem para você.

Larsa vai se unir a seu grupo. Volte para Ozmone Plains, salve o jogo novamente e siga rumo à floresta.

GOLMORE JUNGLE

Siga para o lado leste, onde há um campo de força bloqueando a passagem. Depois que Fran abrir o caminho, continue por ele até encontrar um Gate Crystal. Compre o mapa com o moogle e continue através da ponte.

EYURT VILLAGE

Siga para área central e suba a ponte circular. Cruze-a, acompanhe o diálogo e faça todo o caminho de volta até Ozmone Plains. Não deixe de salvar o jogo no caminho para não correr o risco de precisar fazer tudo novamente.

OZMONE PLAINS

Ao encontrar um soldado ferido, converse com o coitado e dê uma potion para que ele se recupere. Fale mais uma vez com ele e escolha a primeira opção para montar em um chocobo. Volte para a área anterior e siga para o lado esquerdo, próximo à parede. Você vai entrar em uma passagem secreta, que não aparece no mapa.
Siga até a caverna, desça do chocobo e entre nela.

THE HENNE MINES

Siga para leste e acione o botão. Entre na passagem que se abriu e siga a rota, rumo ao sul. Continue em frente até encontrar um grande dragão. Tome cuidado, pois acabar com ele não é fácil se você não tiver evoluido muito.

Na área com quatro caminhos, aperte o botão na parede e acabe com os inimigos que aparecem. Continue rumo ao norte e passe pelo portão que está aberto. Salve o jogo e continue em frente para enfrentar outro chefe.

CHEFE: TIAMACT HP: 50.000

Ele parece fácil, mas só parece. Você consegue tirar a energia dele com facilidade, mas quando dá sinais de que está chegando às últimas, ele fica muito mais resistente. Mantenha sempre alta a energia dos seus personagens, pois os ataques de Tiamact atingem todos ao mesmo tempo.

GOLMORE JUNGLE

Volte a região do campo de força e passe por ele. Siga para o nordeste, passe pelo Gate Crystal e enfrente outro dragão.

CHEFE: ELDER DRAGON HP: 70.000

Acabe primeiro com os monstros que estão fazendo companhia ao dragão. Tente desviar dos ataques dele, que causam

vários problemas ao mesmo tempo. Reserve um personagem só para curar os que estiverem atacando. Depois disso, continue em frente.

PARAMINA RIFT

Vá para o norte e depois para o leste. Corra até a região central e depois para nordeste. Essa região é ótima para acumular pontos de experiência, aproveite.

MT. BUR OMISACE

Siga para a região norte e depois para leste. Vá até o portão de entrada do prédio. Entre e veja Larsa sair da equipe. Fale com o moogle do lado de fora e compre um chocobo. Vá para Paramina Rift e continue ao sul.

THE STILLSHRINE OF MIRIAM

Atravesse a ponte e desça. Vá até o Stand of Dawn e coloque Ashe como lider da equipe. Examine o pedestal e escolha a segunda opção. Suba as escadas e tome cuidado com os poderosos inimigos do local. Repita o procedimento com o novo pedestal.

Volte a área inicial e escolha uma das duas passagens que foram reveladas. Destrua o cristal verde para revelar um Save Crystal, continue pela escadaria central e mexa na espada de pedra.

Vá até a área que se abriu ao norte, use o way stone e volte a sala principal. Desça a escada do lado oeste, siga para o lado esquerdo e escolha a passagem da direita. Ao encontrar a primeira estátua, deixe-a virada para leste (confirme, através do mapa, se a estátua está na posição correta). Movimente a estátua seguinte até que ela fique virada para o norte. Continue rumo ao leste e enfrente o chefe.

CHEFE: VINUSCARA HP: 21.000

Essa área é magnetizada, ou seja, se você estiver usando equipamentos de metal, vai ficar cada vez mais lento. Mas não ligue para isso e parta com tudo para cima do inimigo.

Assim que terminar com Vinuscara, movimente a terceira e última estátua, que deve apontar para oeste. Agora volte e siga ao norte. Use a Way Stone e desça até a região da espada giratória. Siga em frente para mais uma batalha.

CHEFE: MATEUS HP: 34.800

Elimine primeiro os comparsas de Mateus. Use todas as magias que puder e preste atenção ao status de seus personagens. Depois da batalha, continue rumo ao sul e pegue a The Sword of Kings. Volte e use o Gate Crystal.

MT. BUR OMISACE

Entre no prédio e enfrente o chefe.

CHEFE: JUDGE BERGAN HP: 22.800

Novamente, acabe primeiro com os pequenos problemas e só então vá para cima de Judge Bergan. Ele usa muitas magias, por isso deixe um personagem só para curar os outros e dê preferência a ataques normais.

Fale com o velho que está na escadaria do lado de fora do prédio. Vá com a Airship para Nalbina Fortress e siga para o norte.

THE MOSPHORAN HIGHWASTE

Siga até a região central, salve o jogo e compre o mapa com o moggle. Cruze a ponte e siga até a próxima região.

THE SALIKAWOOD

Passe a ponte e siga para sudoeste. Pegue o mapa dentro da urna e volte para leste. Entre na passagem do lado esquerdo.

CHEFE: BOMB KING HP: ???

Tome cuidado com os minibombs, que explodem e tiram boa parte de sua energia.

Acabe com eles rapidamente e parta para cima do chefão. Ele não é difícil, mas recupera a energia várias vezes. Saia e vá para leste.

Fale com o moogle e ele vai pedir para que você localize outros nove moogles, que estão assinalados no mapa. Quando encontrar todos, escolha a primeira opção de diálogo e siga para leste.

Avance pela nova passagem, fale com o moogle para ganhar um acessório e siga pela nova passagem.

PHON COAST

Vá para o lado sudoeste e compre os itens na loja. Se desejar, salve o jogo no Gate Crystal. Siga para nordeste até encontrar a próxima área.

TCHITA UPLANDS

Vá para o lado leste. No centro, você encontra um Gate Crystal. Fale com o garoto e pegue a Soul Ward Key. Siga para o norte, entre na caverna e continue no mesmo sentido. Use a chave na porta e continue em frente.

THE SOCHEN CAVE PALACE

CHEFE: MANDAR PRINCE / ONION QUEEM / KING ALLAUNE / PIMPKIN STAR / TOMATO CAPTAIN HP: 5.000 CADA

Hora de enfrentar uma verdadeira gangue. O segredo aqui é concentrar seus ataques apenas em um inimigo e partir para o seguinte somente quando o primeiro estiver no chão. Siga rumo ao norte e enfrente outro chefe.

CHEFE: ARRIMAN HP: 65.000

Ataque seu alvo com tudo. Quando a energia dele estiver perto do fim, ele vai criar alguns clones. Elimine-os rapidamente e continue atacando o alvo principal.

Continue rumo ao norte e acione o painel para subir. Salve o jogo e continue pela passagem.

OLD ARCHADES

Esse local possui acessórios raros que dobram a sua experiência, vale a pena comprá-los. Fale com os soldados que estão na escada e exigem um passe. Depois, fale com Jules perto das caixas e pague 1.500 gils a ele. Vá até a entrada da cidade e converse com os moradores. Em seguida, volte e conte as novidades para Jules, que entregará o passe a você. Vá até o soldado e siga em frente.

THE IMPERIAL CITY OF ARCHADES

Compre o mapa com o moogle e siga para o leste até encontrar um Airship Terminal. Fale com o homem em frente ao ponto de táxi. Jules vai aparecer novamente, mas desta vez o passe custa 2.500 gils. Solte a bufunfa para ele, que também vai exigir nove White Leafs.

Para consegui-las, você deve cumprir a tarefa mais trabalhosa do jogo: encontrar nove pares de pessoas que estejam falando sobre o mesmo assunto. Converse com alguém e uma frase ficará em destaque do lado esquerdo da tela. Em seguida, procure outras pessoas nessa mesma cidade para conversar. Uma delas vai completar essa frase e lhe dar um White Leafs. Tenha paciência, pois isso é totalmente aleatório.

Depois disso, volte a conversar com o homem em frente ao ponto de táxi para dar um passeio por Archades. Siga para a região sul e, logo depois, para o norte. Volte

ao táxi e Jules vai aparecer outra vez. Fale novamente com o homem do táxi e escolha a segunda opção da conversa.

THE DRAKLOR LABORATORY

Vá até a área norte e pegue a passagem da esquerda. Corra até o elevador, entre e escolha como destino o andar 67. Vá para a região noroeste e conquiste o mapa e a chave do laboratório.

Na sala número 6704, existe um Save Crytal. Entre na sala 6703 e mude a cor do painel de controle. Retorne ao elevador e suba ao andar 68. Volte à sala 6703 e mude a cor do painel dessa sala. Siga até a sala 6704 e altere também o painel dela.

Na região sul, entre na sala 6711 e mude novamente a cor do painel. Volte para o elevador e suba ao andar 70. Salve o jogo e suba as escadas.

CHEFE: DOCTOR CID HP: 65.000

Acabe primeiro com os quatro protetores do doutor. Depois use a magia Thunder, se possui-la, para eliminar seu alvo principal com mais facilidade.

Use o Gate Crytal para a região de Golmore Jungle e siga para a região sul.

THE FEYWOOD

Siga para a próxima seção do mapa, salve o jogo e vá na direção da tempestade de areia. Não vai dar nem tempo para pensar, pois você já estará dentro de mais uma batalha.

CHEFE: ROUGHLESIA HP: ???

O inimigo lança uma magia que tira todos os seus MPs, portanto, acerte Roughlesia diretamente. Quando a energia dele estiver abaixo da metade, ele vai chamar ajuda. Elimine os companheiros dele e continue a batalha.

Siga rumo ao sul e na próxima área, do lado oeste, você encontrará o mapa da região dentro da urna. Continue ao sul e verifique as estrelas no mapa: é preciso juntar sete interrogações ali.

Vá até a porta no extremo sul. Ao chegar no portão, invoque o summon Belias, de Fran, pois somente ele pode abrir essa porta.

THE ANCIENT CITY OF GIRUVEGEN

Passe a ponte e siga em direção ao oeste. Continue em frente e outro chefe cruzará o seu caminho.

CHEFE: DIDAROS HP: ???

Este aqui é muito apelão. Toda vez que estiver para morrer, ele vai soltar uma seqüência de combos para cima de você. A melhor coisa a fazer é atacar com a maioria dos personagens e deixar apenas um curando toda a turma.

Saia do local usando a Way

Stone. Acione a alavanca e desça as escadas acionando as outras pelo caminho. Vá para o extremo oeste do mapa e depois para o norte. Existe uma ponte invisivel neste local, siga por ela.

Acione mais três alavancas e siga para o ponto extremo do mapa. Passe por mais uma ponte escondida. Na nova área, siga para a região central e encontre outra ponte escondida na parede leste. Siga em frente para enfrentar outro chefe.

CHEFE: TYRANT
HP: 180.000

Apesar da enorme barra de energia, este não é um chefe complicado. Mantenha a tática de sempre: ataque com os mais fortes e mantenha o mais fraco curando todo mundo. A magia Wind é bem-vinda se você já a possuir em seu arsenal.

Depois da batalha, você se encontrará em um novo e misterioso mapa. Use a Way Stone para seguir em frente. Escolha o caminho que desce e use a outra Way Stone, a que tem a inscrição "VII". Repita o procedimento até chegar à última way stone, que tem a inscrição "I". Abra porta e adivinhe: mais um chefe!

CHEFE: SUMIHAZA
HP: 102.000

A melhor tática contra esse inimigo é não usar magia, já que ele costuma absorvê-las. Então, dê preferência a ataques simples. O prêmio pela vitória é o summon Sumihaza.

Vá para o sul e use a Way Stone. Depois da animação, use a mesmo Way Stone para voltar ao começo da fase. Vá até o Gate Crytal e escolha Port of Baithonhem.

THE PORT OF BAITHONHEM

Siga para a região sudoeste e procure um homem que parece um pirata e que vai entrar para a sua equipe. Vá até o Airship Terminal, converse com a mulher do lado esquerdo e escolha seu destino: o lado sudeste do mapa.

THE RIDORANA CATARACT

Siga para a área sudoeste para encontrar uma região em forma de circulo. Na área noroeste, pegue o mapa dentro da urna. Continue rumo a noroeste até encontrar o save crystal. Suba as escadas.

THE PHARAS AT RIDORANA

Logo de cara você já encontra um chefe casca dura.

CHEFE: HYDRO
HP: 203.000

Mande uma magia para diminuir a velocidade dele, como a Slow, por exemplo. Use e abuse dos summons e também do Mist Quickening. Manter uma ou duas pessoas fazendo os primeiros socorros da turma é fundamental. Com ele morto, vá até a entrada.

FIRST ASCENT

Você está no primeiro andar e precisa subir outros cem para chegar ao topo da torre. No primeiro andar, pegue o mapa no canto sul. Elimine os inimigos da área para encontrar as pérolas negras. Os inimigos que carregam esse artefato possuem uma luz azul piscando.

Com as três pérolas na mão, vá até a área circular do mapa e ative os altares negros. Siga para o lado leste até aparecer em um deserto.

CHEFE: PANDEMONIUM
HP: ???

Acerte golpes simples até ele erguer uma barreira e sumir. Aproveite o tempo para curar todos os personagens. Quando ele voltar, lance magias, de preferência Wind. Volte para a área inicial e use a Way stone.

No décimo andar, suba e elimine os inimigos para fazer uma ponte surgir. Continue em frente, sempre acabando com eles. Continue subindo até o andar de número 35.

Elimine o inimigo vermelho para erguer a ponte. Continue subindo até chegar no Save Crystal. Vá para sudoeste, suba as escadas e abra a porta, escolhendo a segunda opção para entrar.

CHEFE: SYLEET
HP: ???

Use magias para diminuir a velocidade do inimigo; Confuse e Slow são as melhores opções. Use também o summon de Fran para facilitar o trabalho. Entre na sala em frente e use a Way Stone.

SECOND ASCENT

No andar de número 60, escolha uma das quatro portas e observe bem o altar desta região circular. Encontre a escada e continue subindo até o andar de número 64, onde existe um Save Crystal. Suba mais um lance, abra a porta e enfrente uma nova briga.

CHEFE: FENRIR
HP: ???

Fenrir quase não dá trabalho algum, basta atacar com golpes simples.

Suba mais um andar e examine o altar igual ao que você escolheu no andar de número 60. Entre no elevador que aparece no local, salve o jogo mais uma vez e use a Way Stone.

THIRD ASCENT

Para continuar subindo, você precisa escolher o medalhão certo. Caso contrário, será enviado para um andar inferior e terá

que enfrentar dezenas de monstros. No andar de número 80, verifique o medalhão negro e escolha a primeira opção. No próximo andar, continue rumo a sudeste e examine a parede. Entre na passagem que se abre e mexa no medalhão verde.

Bata na parede e pegue o medalhão vermelho. No próximo, use o medalhão rosa. No andar de número 86, siga para a área ao norte, quebre a parede e pegue o medalhão. Suba com o elevador e você terá mais uma briga pela frente.

CHEFE: HASHMARIM
HP: ???

Acerte golpes até a proteção dele aparecer. Aproveite esse tempinho para curar todos os seus personagens e depois continue o ataque. Assim que a proteção abaixar, você ganha o summon Hashmarin.

Continue a escalada até chegar ao Save Crystal e enfrentar três chefes em seqüência.

CHEFE: GABRATH
HP: 65.000

Só ataques normais acabam com ele. A única preocupação é ficar de olho na energia da vitima de Gabrath, já que ele só ataca um dos seus personagens.

CHEFE: DOCTOR CID
HP: 90.000

Use o mesmo procedimento adotado na primeira briga. Tudo é exatamente igual, com a exceção de que agora o Doctor Cid está mais forte.

CHEFE: FAMFRIT
HP: 172.000

A batalha é longa. Use todos artefatos e magias que possuir. Quando ele vai soltar um summon, acabe com ele e depois volte a atacar o Framfrit. Quando terminar, você ganha o summon Franfrit. Salve o jogo.

THE PORT OF BAITHONHEM

Compre tudo que for possível, pois essa é a sua última oportunidade. Depois, siga até o Airship Terminal e vá para a localização que apareceu no mapa, ao lado da cidade de Rabanastre.

SKY FORTRESS BAHAMUT

Dentro da fortaleza, vá até a área central e siga para o local circular. Suba no elevador e enfrente os quatro últimos chefes do jogo. Prepare-se: não vai ser nem um pouco fácil.

CHEFE: GABRATH
HP: ???

Use magias para diminuir a velocidade dele, que costuma recuperar a energia várias vezes. Nesses momentos, aproveite e faça o mesmo. A magia Thunder é ótima contra esse chefe. Depois da luta, acione o painel e entre na segunda tela.

CHEFE: VAYNE
HP: ???

Use os seus golpes mist. Larse aparece para ajudá-lo, restaurando sempre a energia da galera. Quando terminar com ele, você não terá nem tempo para respirar e outro inimigo cruzará o seu caminho.

CHEFE: VAYNE + NOUS
HP: ???

Acabe primeiro com as armas que estão em volta dele. Combine ataques normais e golpes mist.

O QUE TRAZES PRA MIM?
Se não fosse *Final Fantasy*, dava pra confundir com um jogo sobre a Páscoa

CHEFE: IMMORTAL ONE

Use tudo que você puder e tiver. Quando ele estiver formando uma barreira, suspenda o ataque e restaure a energia da sua turma. Depois, volte a atacá-lo. Pronto, finalmente você terminou essa aventura! Agora é só se deliciar com a belíssima animação final.

TRASH ZONE

Nova geração de videogames Sony empolga todo mundo. Todos, menos o rei do lixão

O PlayStation 3 finalmente chegou, ou está chegando, se você for um dos apressadinhos que compram esta revista nos primeiros dias em que ela chega às bancas. E se você quer a minha opinião, já demorou demais pra esse console ser lançado!

Ele está prometido desde antes daquele meu sumiço. Fiquei fora o maior tempão e, quando voltei, o troço ainda não tinha saído do papel.

Os caras demoram um século pra lançar e querem que eu faça festa quando eles resolvem trabalhar?! Eu é que não sou tonto!

FALE COM O MAKOTRON

Que tal ganhar um "amigo"?
Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a **Dicas & Truques para PlayStation** (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do e-mail.

BIG TRASH MUNDO

P Ai, Makotron seu "Chico Tripa", tudo "inrriba"? Cara, por que você não participa do Big Brother Brasil, já que você é especialista em porcaria? Mesmo que você não embolse um milhão de reais, pelo menos passaria um tempo fora, enquanto a sua lata de lixo está em reforma!
Renan T. Silva
Via e-mail

R *Você acha que eu não tenho mais o que fazer? Acha que não prezo pelo pouco de dignidade que me resta? Mesmo morando em uma lata de lixo, quer que eu me rebaixe ainda mais e passe a morar em um lixo de casa? Eu já acho que o planeta todo é uma porcaria, não vamos piorar as coisas, por favor. E que história é essa de Chico Tripa? Que eu saiba, isso é apelido de gente magra... e eu não estou tão em forma assim depois daquela última fornada de empadas. Pro seu governo, eu não preciso ir pra lugar algum pois minha lata de lixo já foi reformada. Agora eu estou chique: só ando de "limulixo", minha mistura de limusine e lata de lixo, e com esse smoking que salvei de um incêndio.*

■ "O carro, eu já arrumei. Agora só falta a gasolina. Desce e empurra, Frisnokokos!"

SE NÃO QUISER MANDAR, NÃO MANDA!

P Estou mandando essa m#rd@ para o Makotron sujo, gordo e nojento que vive xingando as pessoas que, como eu, perdem seu tempo mandando e-mails para a Trash Zone, com a maior humildade de fazer essa m#rd@ ter e-mails para publicar. Temos que falar a mesma língua, né Makotron?
Guilherme Martinez
Via e-mail

R *Não temos nada! Se eu concordar em falar a mesma língua que você, logo mais você vai querer me fazer uma visita, ou pior: vir morar na lata de lixo junto comigo. Como já tenho que dividir o espaço com o Frisnokokos, acho que a situação chegaria a um ponto insuportável, pois desconfio que você é mais sujo, mais gordo e muito mais nojento do que eu. Onde já se viu mencionar humildade e depois falar tanto absurdo de minha imaculada pessoa...*

BRATZ: FOREVER DIAMONDS

Estou me sentindo como uma menina de 15 anos no shopping

Sempre achei esse negócio de videogame algo fútil. A porcaria que me deram para analisar este mês une a futilidade dos games à futilidade daquele tipo insuportável de garota que não tem nada na cabeça e é comumente chamada de "patricinha". Ou seja, *Bratz: Forever Diamonds* é o game perfeito do ponto de vista de lógica.

■ **ESTRANHO** Pra mim, isso não é mulher...

Enquanto o jogador espera para o jogo carregar, o loading avisa que "leva um tempo para ser tão bonita assim". Logo depois, a primeira imagem que aparece é de uma perua que parece ter saído do baile Gala Gay. E a movimentação dela (ou dele... sei lá...) é típica de quem acabou de passar por uma cirurgia plástica no corpo inteiro.

No jogo, controla-se um grupo de quatro garotas que trabalham em uma revista de moda e que disputam com uma publicação rival para ver quem é a "mais fashion". As opções de jogabilidade contam com atividades como falar ao celular e enviar mensagens, experimentar modelitos, comprar fitinhas para gatinhos e cachorrinhos, participar de concursos de moda... tudo muito inteligente e altamente instrutivo. Ou não...

NOTA
0,00000000002

Produtora: Blitz Games **Distribuidora:** THQ
Tipo: (falta de) ação **Jogadores:** 1-2

ScarfaceGame.com

INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS
EXTREMA VIOLÊNCIA REALISTA E SANGUE REALISTA
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

UNIVERSAL

SIERRA™

RADICAL ENTERTAINMENT

FARSIGHT STUDIOS

PlayStation 2 · XBOX · PC

Jogo interativo "Scarface: The World Is Yours" © 2006 Vivendi Games, Inc. Scarface é marca de titularidade com direitos autorais da Universal Studios. Licenciada por Universal Studios Licensing LLLP. Todos os direitos reservados. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Radical Entertainment é marca registrada ou de titularidade de Vivendi Games Canada Ltd. no Canadá, nos Estados Unidos e/ou em outras jurisdições. Usa tecnologia Bink Video. Copyright © 1997-2006 de RAD Game Tools, Inc. THX e o logotipo THX são marcas de titularidade de THX Ltd que podem ser registradas em algumas jurisdições. Todos os direitos reservados. Microsoft, Windows e DirectX são marcas registradas ou de titularidade da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países, usadas sob licença da Microsoft. Pentium é marca registrada da Intel Corporation. AMD Athlon é marca de titularidade de Advanced Micro Devices, Inc. NVIDIA e GeForce são marcas registradas ou de titularidade de NVIDIA Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. ATI e Radeon são marcas registradas ou de titularidade usadas sob licença da ATI Technologies, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.

por Leandro Rodrigues

ACESSÓRIOS PARA JOGADORES

Controles para todos os gostos: há opções para os antenados em tecnologia e até para quem é chegado em um pouco de nostalgia

Se não fosse por essa parte azul, o acessório da Sega seria igualzinho ao Dual Shock 2, controle original da Sony

SURFWAVE WIRELESS CONTROLLER

A moda agora é jogar sem amarras. A Sega se aproveitou disso e lançou um controle sem-fio, mas com diversos atrativos para o PlayStation 2. Ele funciona na freqüência de 2,4 Ghz, ou seja, praticamente livre de lag (aquele pequeno atraso entre o comando e sua execução). A empresa garante que o controle funciona a uma distância de até 10 metros, sem nenhum tipo de interferência.
Para completar, o controle ainda conta com funções programáveis, como turbo e botões customizáveis. O visual é o mesmo do Dual Shock 2, o controle original da Sony.

CARACTERÍSTICAS:

- **2,4 Ghz de freqüência sem-fio**
- **Alcance de 10 metros**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Sega
Preço médio: US$ 45,00
Onde comprar: www.link-sang.com

SHADOWBLADE ARCADE STICK

Acessório feito sob medida para amantes de jogos de luta. O ShadowBlade é um controle arcade com visual arrasador e um sistema programável de botões que permite que mesmo jogadores sem nenhuma habilidade montem seqüências devastadoras de combos. Essa programação pode ser feita com até 14 combinações diferentes de botões. O que mais chama a atenção no controle é o seu acabamento com a base toda feita de metal e detalhes de borracha e luz azul.

Com o visual irado desse controle, já é meio caminho andado para ganhar a luta

FICHA TÉCNICA

Fabricante: InterAct
Preço médio: US$ 40,00
Onde comprar: www.amazon.com

CARACTERÍSTICAS:

- **Visual incrível**
- **Sistema de programação de botões**
- **Base de metal**
- **Exclusivo para PlayStation 2**

MADCATZ - RETROCON

A Madcatz criou um controle que é a cara de quem ainda se sente jogando na década de 1980. Apesar do visual que lembra controles da geração 8-bit, o Retrocon possui todas as funções de um controle atual, inclusive o rumble.

CARACTERÍSTICAS:

- **Todas as funções do Dual Shock 2**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Madcatz
Preço médio: US$ 30,00
Onde comprar: www.amazon.com

ROCK GUITAR

O game musical *Guitar Hero* já virou uma febre. Como conseqüência, caiu no gosto dos fabricantes de acessórios também. Hoje, não param de chover novos modelos de guitarra, que trazem um preço mais em conta e total compatibilidade com o jogo da Red Octane.

Este acessório da Gamesis possui todas as funções da guitarra original mas com uma pequena diferença: a Rock Guitar é um pouco mais pesada. Os produtores garantem que isso não atrapalha em nada, muito pelo contrário: esse peso extra deixa o acessório mais parecido com o instrumento real.

CARACTERÍSTICAS:

- **Possui todas funções da guitarra original de *Guitar Hero***
- **Um pouco mais pesada**
- **Jogo não incluso**
- **Exclusivo para PlayStation 2**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Gamesis
Preço médio: US$ 29,00
Onde comprar: www.link-sang.com

DESVENDE UM UNIVERSO DE FANTASIA E AVENTURA

FANTASY GAMES

WWW.FANTASYGAMESONLINE.COM.BR

TODOS OS LANCAMENTOS
EM PRIMEIRA-MÃO.

AQUI VOCÊ ENCONTRA
OS MELHORES GAMES,
ACESSORIOS E CONSOLES,
TUDO PARA SUA DIVERSÃO.

VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 70 - LOJA 404 - METRO SÃO BENTO - SÃO PAULO

TELEVENDAS: (11) 3328-6807 / 3328-6808

TUDO EM ATÉ 12 VEZES

VISA MasterCard REDE SHOP Losango Muito mais que crédito.

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

NaçãoDesign.com.br

imagens ilustrativas

AKAI I.SOUND - PORTABLE SPEAKER SYSTEM

Transforme o seu portátil em um verdadeiro aparelho de som

por Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

O PSP é um verdadeiro aparelho multiuso. Além de vários jogos de qualidade, ele toca MP3 e passa filmes, entre outras funções. Mas para um player de MP3, sua reprodução sonora é um pouco fraquinha. Opções para suprir esse problema é o que não faltam: se você deseja transformar o seu portátil em um som de respeito, esse acessório da AKAI é tudo o que você pediu.

Pequeno gigante

À primeira vista, não há como imaginar que essa caixinha de som possa fazer tanto barulho. Fechada, ela tem praticamente o mesmo tamanho do PSP, mas quando suas saídas laterais são abertas, quatro alto-falantes são revelados. Uma vez ligado o acessório, vem a surpresa: o som é alto e de ótima qualidade. Quem deseja curtir a coleção de MP3 no PSP não vai se decepcionar. As caixas ainda contam com o botão Bass Boost, para realçar os graves, e também o botão Surround, que aumenta o realismo do som.

O acessório é vendido em três cores: branco, preto e cinza. O visual compacto combina com o layout arrojado do portátil da Sony, sem falar que isso também facilita o transporte. O kit ainda vem com um alimentador de energia e um "case" para carregar a caixinha para todos os lados.

Que o produto da Dreamgear é bom, não resta nenhuma dúvida. Ele é bonito, proporciona um som alto e de qualidade; mas quem desejar desfrutar dessas caixinhas, vai precisar raspar o cofre pois o preço é salgado. Resta saber se o seu pai não vai mandar você continuar com o velho radinho de pilha.

SOM BOMBADO
Não se engane pelo tamanho: essas pequenas caixas de som fazem um barulho danado

ROBUSTO E COMPACTO
Quando fechado, o acessório fica em um ótimo tamanho e pode ser guardado em qualquer lugar

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Dreamgear
Representante no Brasil: JPTech (www.jptech.com.br)
Onde Encontrar: Microplus
Tel.: (11) 3283-1466
Preço: R$ 389,00
Ponto Forte: Som forte e de qualidade
Ponto Fraco: Preço muito alto
Nota: 8.0

Características
- Visual compacto
- Som cristalino e de qualidade
- Funciona com PSP / DS / Ipod

SUPER ARENA

sistema interativo para jogos de luta

A batalha apenas começou Levante-se e entre no jogo!!!

Compatível com os melhores jogos

Frete Grátis

6X Sem Juros

R$ 41,50

ou a vista R$ 249,00

Versões Para

PC USB | XBOX | PS2

Televendas

0800 773 0429

Depósito Bancario

DIVER SHOP

VISA MasterCard Diners Club International AMERICAN EXPRESS

www.superarena.com.br superarena@superarena.com.br

Atendimento a Revenda 11-3761 0429

por Julio Wecchi

Encalhado em algum beco poligonal da vida? Chame logo o resgate usando as dicas espertas que selecionamos especialmente para você

#

007: EVERYTHING OR NOTHING

PS2

– Códigos especiais
Primeiro, consiga rank Platinum em todas as fases. Depois, comece uma nova partida, pause o game e entre com uma das combinações abaixo:
Todas as armas: ●, ▲, ✖, ✖, ●
Agente camuflado: ●, ▲, ✖, ▲, ■
Munição dobrada: ●, ●, ✖, ●, ▲
Danos dobrados: ●, ▲, ▲, ■, ●
Munição completa: ●, ●, ▲, ■, ■
Energia completa: ●, ▲, ▲, ✖, ●
Arma de ouro: ●, ▲, ✖, ●, ▲
Energia otimizada: ●, ■, ■, ✖, ●
Melhor tração: ●, ✖, ✖, ■, ▲
Arma de platina: ●, ■, ■, ●, ✖
Dirigir em câmera lenta: ●, ■, ▲, ✖, ▲
Munição ilimitada: ●, ✖, ■, ✖, ●
Energia ilimitada: ●, ■, ●, ■, ▲

B

BLACK DAWN

PS1

– Comandos não documentados
Pause o jogo e pressione os botões abaixo rapidamente. A frase "Way to go" será dita, confirmando que o truque deu certo.
Combustível máximo e proteção:
SELECT, L2, SELECT, R2, ▲, ▲, ▲, ●
Invencibilidade: SELECT, L2, SELECT, R2, ▲, ▲, ▲, ■
Desabilitar detecção de colisão:
SELECT, L2, SELECT, R2, ■, ■, ■, ■
Máximo de armas:
SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L2, R1, R2
Alternar modo de armas:
SELECT, L2, SELECT, R2, SELECT, SELECT, SELECT
Remover menu de pausa:
SELECT, L2, SELECT, R2, ↓, R1, R2
Terminar missão:
SELECT, L2, SELECT, R2, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓
Cinco Nukes: SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L2, R1, R2.
Upgrade de míssil:
SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L1, R1, R1

007

C

CROW: CITY OF ANGELS

PSP

SENHAS SECRETAS
Na opção Continue, use o menu Enter Password para entrar com as seqüências abaixo:
– Truques diversos
Energia ilimitada: ●, ✖, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ●, ✖, ■
Modo Debug: ■, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ●, ■, ✖, ■
Selecionar filmes: ▲, ▲, ●, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲
Modo pescoção: ✖, ●, ▲, ●, ■, ■, ▲, ●, ✖, ●
Magrelo: ▲, ▲, ✖, ■, ●, ●, ■, ✖, ▲, ▲
– Seleção de fases
Fase Cais: ▲, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ✖, ●
Fase Barco: ✖, ✖, ✖, ✖, ▲, ■, ✖, ●
Fase Tumba: ▲, ●, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ●, ✖, ●
Fase Túmulo: ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ▲, ■, ●
Fase Igreja: ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ■, ■, ●
Fase Dia dos mortos: ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ●, ✖, ■, ●
Fase Clube: ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ✖, ●, ■, ●
Fase Torre: ✖, ✖, ●, ✖, ■, ■, ✖, ▲, ●
Fase Fronteira: ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■
Fase Finale: ✖, ✖, ✖, ●, ■, ■, ✖, ✖, ▲, ●

D

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

PS2 PSP

CÓDIGOS DAS RUAS
No menu principal, entre em Extras e depois em Cheats para digitar um dos códigos abaixo:
– Pontos fáceis
100 pontos: REALSTUFF, GOUNDRGRND, THEEMCEE, BULLETPROOF e/ou DASTREETS
200 pontos: REAL STYLE, SUPER FREAK e/ou DRAGONHOUSE
300 pontos: NEWYORKCIT
– Músicas extras
After Hours (Nyne): LOYALTY
Anything Goes (C-N-N): MILITAIN
Blindside (Baxter): CHOPPER
Bust (Outkast): BIGBOI
Comp (Comp): CHOCOCITY
Dragon House (Chiang): AKIRA
Get it Now (Bless): PLATINUMB
Koto (Chiang): GHOSTSHELL
Lil Bro (Ric-A-Che): GONBETRUBL
Man Up (Sticky Fingaz): KIRKJONES
Move! (Public Enemy): RESPECT
Original Gangster (Ice T): POWER
Poppa Large (Ultramagnetic MC's): ULTRAMAG
Sieze the day (Bless): SIEZE
Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA
Walk with Me (Joe Budden): PUMP

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

PS2

– Finais alternativos
Saiba o que fazer para conseguir cada um dos seis finais diferentes:
Final de Axel (Akutare): basta detonar Axel/Akutare.
Final ruim: tenha mais de 10 felonies (com Adell) e mais de 50 mortes (com Ally) antes de acabar o game.
Final de Etna: detone Etna no capítulo 3.
Final de Laharl: acabe com Laharl no capítulo 11.
Final do chefe intermediário: detone o subchefe do capítulo 4.
Final de Tink: acabe com o chefe final usando Tink com level 1.000.

TUDO OU NADA Com Bond, é sempre assim

DYNASTY WARRIORS VOL. 2

PSP

– Personagens secretos
Aprenda a liberar os guerreiros extras detonando desafios específicos no modo Mosou:
Dong Zhoug: complete o Si Shui Gate (100%).
Houng Zhong e Guan Ping: detone o Zhao Yun.
Jiang Wei: termine o Zhauge Liang.
Pong Tong e Liu Bei: complete o último estágio da quarta coluna.
Meng Hou: faça 100% no Conquest of Nan Zhong.
Yue Ying: detone o Zhauge Liang.
Zhauge Iang: acabe o Zhao Yun.

I

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

PS2

– Macetes gelados
Pause o jogo e pressione os direcionais digitais ou mova o analógico direito conforme indicamos abaixo:
Energia ilimitada: ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ←, ↓
Vidas ilimitadas: ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←.

J

JUICED: ELIMINATOR

PSP

Todas as pistas e carros do Arcade: vá ao menu Extras, entre em Cheats e digite a senha PIES.

N

NCAA FOOTBALL 07

PS2

SEGREDOS
Vá para a tela de seleção de bandeiras, pressione SELECT e entre com um dos passwords abaixo:
– Times
Primeira a décima quinta bandeira: Thanks
All-Americans #273 (2004): Fumble
Alabama: Roll Tide / **Arkansas:** Woopigsooie
Aubum: War Eagle / **Clemson:** Death Valley
Estado da Flórida: Uprising
Flórida: Great To Be / **Colorado:** Glory
Geórgia: Hunker Down
Lowa: On Iowa / **Kansas:** Victory
LSU: Geaux Tigers / **Miami:** Raising Cane
Michigan: Go Blue / **Mississipi:** Hail State
Missouri: Mizzou Rah
Nebrasca: Go Big Red
Carolina do Norte: Rah Rah
Notre Dame: Golden Domer

Estado de Ohio: Killer Nuts
Estado de Oklahoma: Go Pokes
Oklahoma: Boomer
Oregon: Quack Attack
Estado de Penn: We Are
Pittsburgh: Lets Go Pitt
Purdue: Boiler Up
Syracuse: Orange Crush
Tennessee: Big Orange
Texas A&M: Gig Em
Texas: Hook Em / **UCLA:** MIGHTY
Universidade de Washington: Bow Down
USC: Fight On / **Virgínia:** Wahoos
Virgínia Tech: Tech Triumph
Wisconsin: U Rah Rah
– Mascotes de times
Arkansas e Arizona: Bear Down
Missouri: Mizzou Rah
Wake Forest: Go Deacs Go
Washington: All Hail / **Virginia:** Hail WV
Kentucky: On On UK / **Michigan:** Go Green
Minnesota: Rah Rah Rah
Carolina do Norte: Go Pack
Northwestern: Go Cats
Ole Miss: Hotty Totty
Georgia Tech: RamblinWreck
Estado de Iowa: Red And Gold
Carolina do Sul: Go Carolina
Kansas: Rock Chalk
– Flâmulas
Blink: For / **Pennant:** Registering

R

ROGUE TROOPER

PS2

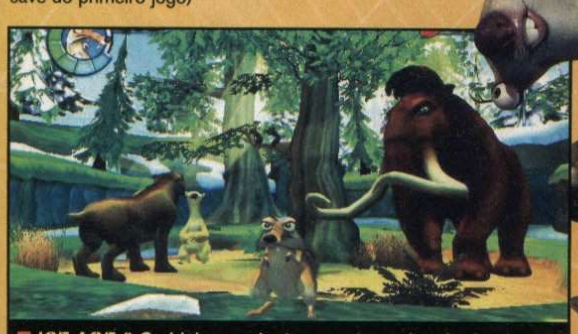
– Trapaças rápidas
Entre no menu Extra e pressione os botões:
Energia ilimitada: ←, →, ↑, ↓, L3, ■
Suprimentos ilimitados: SELECT, R2, L1, SELECT, R3, L1
Baixa gravidade: ■, ■, ●, ●, ↑, ↓
Extreme Ragdoll: ↑, ↑, ↑, R2, R2, ↑

S

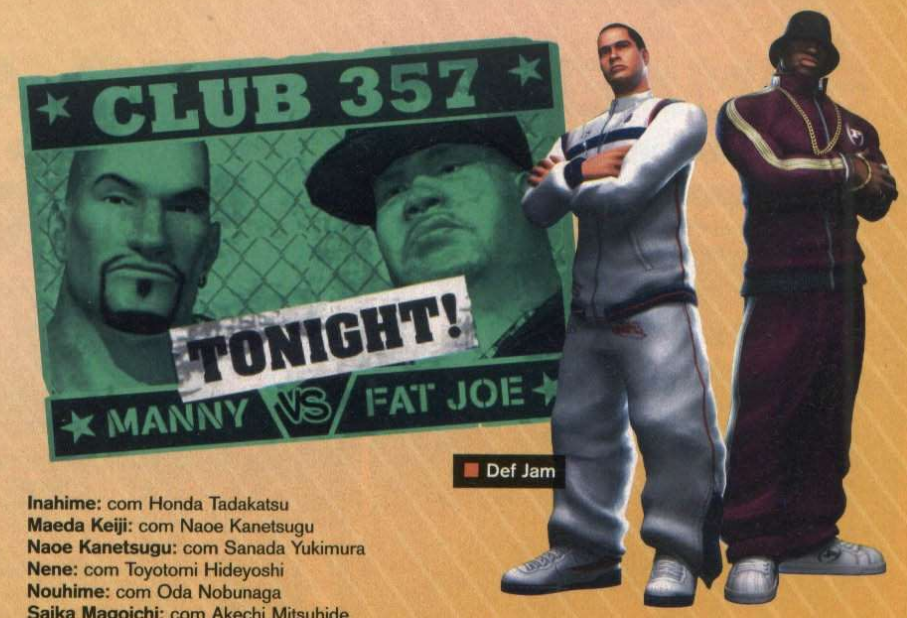
SAMURAI WARRIORS 2

PS2

Dificuldade infernal: detone o modo Musou com Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi e Tokugawa Leyasu.
– Personagens secretos
Confira a lista abaixo com o nome do lutador secreto e o(s) personagem(ns) que você precisa detonar no modo Musou para liberá-lo:
Azai Nagamasa: com Oichi
Oda Nobunaga e Date Masamune: com Saika Magoichi
Hattori Hanzou: com Fuuma Kotarou (ou use o save do primeiro jogo)
Honda Tadakatsu: com Tokugawa Ieyasu (ou use o save do primeiro jogo)



ICE AGE 2 Os bichos se juntam contra o degelo do planeta



Def Jam

Inahime: com Honda Tadakatsu
Maeda Keiji: com Naoe Kanetsugu
Naoe Kanetsugu: com Sanada Yukimura
Nene: com Toyotomi Hideyoshi
Nouhime: com Oda Nobunaga
Saika Magoichi: com Akechi Mitsuhide
Toyotomi Hideyoshi e Shima Sakon: com Ishida Mitsunari
Shimazu Yoshihiro: com Tachibana Ginchiyo
Takeda Shingen: com Uesugi Kenshin
Uesugi Kenshin: com Naoe Kanetsugu (ou use o save do primeiro jogo)
– Mais guerreiros
Miyamoto Musashi: libere todos os personagens, exceto Okuni e Ranmaru.
Okuni: basta detonar o modo Sugoroku.

T

TIGER WOODS PGA TOUR

PSP

SENHAS DO GOLFE
Use os passwords para liberar personagens e acessórios:
– Personagens extras
Adraina Dolce: SOSWEET
Alastair McFadden: NICESOCKS
Aphrodite Papadapolus: TEMPTING
Arnold Palmer: THEKING
Ben Hogan: THEHAWK
Bev Bouchier: THEBEEHIVE
Billy Hightower: TOOTALL
Bunjiro Tanaka: INTHEFAMILY
Ceasor Rosado: LANDOWNER
Dion Douglas: DDDouglas
Gary Player: BLACKKNIGHT
Hunter Elmore: GREENCOLLAR
Jack Nicklaus: GOLDENBEAR
Jeb McGraw: SIXSHOOTER
Justin Timberlake: THETENNESSEKID
Kendra Lovette: ENGLISHPUNK
Raquel Rockers: DOUBLER
Reginald Withers: REGGIE
Seve Ballesteros: THEMAGICIAN

Sunday Tiger Woods: NEWLEGEND
Tiffany Williams: RICHGIRL
– Novos acessórios
Todos os acessórios: TIGERMOBILE
Todos da Adidas: 91treSTR
Todos da Calloway: cgTR78qw
Todos da Cleaveland: CL45etUB
Todos da Maxfli: FDGH597i
Todos da Nike: YJHk342B
Todos da Odyssey: kjnMR3qv
Todos da Ping: R453DrTe
Todos da Precept: BRi3498Z
Todos da Tag: cDsa2fgY
Todos da TourStage: TS345329
– Outros truques
Todos os campos: THEWORLDISYOURS
Todos os campos e personagens: THEGIANTOYSTER
Todas as habilidades disponíveis: NIGHTGOLFER

TOMB RAIDER: LEGEND

PSP

– Trapaças da Lara
Segure L e entre com as seqüências durante o jogo. Os truques só funcionam depois de liberados com a realização de um determinado objetivo na história e/ou no Time Trial. Use o menu Special para ativar as trapaças.
Lara de aço (complete a fase England em menos de 27 minutos no Time Trial): ✖, R, ▲, R, ■, R.
Mostrar a energia do inimigo (complete a fase Bolivia em menos de 12 minutos e 30 segundos no Time Trial): ■, ●, ✖ R, R, ▲.
Tiro mortal (complete a fase Bolivia em menos de 4 minutos e 15 segundos no Time Trial): ▲, ✖ ▲, ■, R, ●.
Sem texturas (complete o game em qualquer nível de dificuldade): R, ✖ ●, ✖ ▲, R.
Munição ilimitada para Assault Rifle (complete a fase Peru em menos de 21 minutos e 30 segundos no Time Trial):: ✖, ●, ✖ R, ■, ▲.
Munição ilimitada para o lança-granadas (complete a fase Kazakhstan em menos de 27 minutos e 10 segundos no Time Trial): R, ▲, R, ●, R, ■.
Munição ilimitada para Shotgun (complete a fase Ghana em menos de 20 minutos e 10 segundos no Time Trial): R, ●, ■, R, ■, ✖.
Munição ilimitada para SMG (complete a fase Japan em menos de 12 minutos e 15 segundos no Time Trial): ●, ▲, R, R, ✖, ●.
Excalibur (complete a fase Nepal em menos de 13 minutos e 40 segundos no Time Trial): ▲, ✖ ●, R, ▲, R.
Soul Reaver (finalize o game e todos os Time Trials): ✖, R, ●, R, R, ■.

por Leandro Rodrigues

O que é que tem demais? É só uma trapaçazinha... ninguém está olhando... pode usar seu acessório de códigos à vontade

K

KING OF FIGHTERS 2006

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
RMH1-Q54T-ZJDYG
9TMJ-3J7J-V9K23
Códigos para o jogador 1 (mestre)
CQXE-XUTV-PP55W
Energia infinita
7NXU-Z0QN-MGP1C
05QC-JC1Q-45CUW
Energia baixa
TUN4-C1DM-YA837
1743-J9MA-B71V3
Sem marcador de energia
KB6C-PAP4-MA2D7
N74C-85PV-AH3YD
Destrave os personagens (mestre)
KMDE-JM7F-WVH01
Kim
CXTJ-ZDTW-RA217
XZWA-79TA-2QYM8
Hanzo Hattori
5XTZ-A5WK-YRHBW
1X3H-0Y6W-Y5NU5
Lilly Kane
H0JP-CTE6-QEAY0
MQVR-QQNJ-HF8MV
Richard Myer
P6ZK-Y17W-MTAV4
TAFE-3WE1-52QG1
Nightmare Geese
QF0P-Q7KJ-VXR8A
EBD9-8QN9-X3CAB
Ninon Beart
5GNF-GPDF-RFN8Z
BNQ7-4Q3U-FDB13
Fio
NAC5-XVP9-1FNPE
BFHH-TVA3-BZN92
B Jenet
EZK3-KZ44-EURKF
99QQ-AX1J-ZDTC3
Jivatma
HRXA-ZDK6-RYZHC
M947-2JD6-YQAMR
Kyo Kusanagi Classic
MREU-ZA59-CTKXU
K660-W650-2NN52

King of Fighters 2006

Mr Karate
4YJK-FRR5-FQ7A2
6R38-XQ8X-BK9PK
Armor Ralf
EWWV-3JFQ-0VD4E
9PRF-5ATK-V82YG
Hyena
UHFC-PZUR-Q4865
P3Z6-BGW4-WEKRN

L

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
FW3X-EDXE-QRWZ9
3YQ5-8QWE-RFT35
Nível Jedi
HVE3-PG51-YPCQ7
HP4J-HZ96-RDV53
A7QT-P45W-Y45YV
Studs infinitos
8XWW-Z8NN-CB9PP
HFWT-VPFP-R3Z0W
Nunca perca studs
8MQY-744F-REJ1A
P17F-A5Q3-BGBBU

O

OKAMI

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
VB1B-ZNU0-Y8V7J
DH5C-0P1T-2CGXA
Energia infinita
2GXC-W4BG-J5CE1
J0J2-CB1X-QHT18
Energia no máximo
VRG7-PX8C-MUJZH
81HJ-ZHGP-E30DZ
Grana infinita
U7QD-XRT0-3ZJB6
NYUY-Y9RK-5EB7J
A7FP-HMQY-PCAN6
Todos os pincéis
8ED0-V48N-VBYP5
MT2P-YGBE-GD3BT

S

SIMPSONS: HIT & RUN

GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre
F450B604 BF740416
Todos os veículos sem danos
2490B228 36B4D398
Todos os Wasps destruídos
44519E6F 106077EA
3942D7E1 9BABB1E0
Todos os Gags obtidos (por fase)
Level 1
2450946A 9470577A
Level 2
2450B66A 14F0419A
Level 3
2410966A 1470412A
Level 4
2410B56A 9470438A
Level 5
24909768 94F043BA
Level 6
2450976A 1470511A
Level 7
2450B46A 94F053AA
Barra Hit & Run sempre vazia
24983788 9616D53D
Moedas ilimitadas
2443FDC6 DCE15ABA

SIMS, THE

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
F445BE2E F364441E
Todos os itens de graça
24101068 16B441FC
Modo cabeção
24101168 16B4417C
Modo Smurf
24101168 16B441EC

SUPER TRUCKS RACING

GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre
F444B628 FF740D16
Sempre cheio d'água
2498C7E8 14F755D9
Freio com baixa temperatura
24909768 14F455F8
Segredos liberados:
Continental Challenge
24101468 16F44188
Thunder Cup
24503668 16744338
Supertrucks Championship Series
24503568 16744318
Harri Luostarinen Grand Prix
24503568 16744318

Y

YAKUZA

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
9808BE82 78D0542A
Grana infinita
280CFDCF 1CD1D865
Energia infinita
280C1862 721C525A

OKAMI – Com todos os pincéis, é fácil fazer arte

Experiência no máximo
280C1874 0C363E2D
Max Heat
280C9F40 3FA17A65
Munição infinita
28217A2E 0C2BECF8

YAKUZA

AR

(Action Replay Max)

Código-mestre
TRZG-PHT6-7F7Y8
3AFD-22J6-9NAPK
Grana no máximo
(Aperte SELECT para ativar)
69JE-CU91-7Q4A2
F9GD-GM15-NXPA5
7FPM-RG76-2MPXM
Energia infinita
JDN4-PV64-FG1F7
8BZW-GWGQ-RZ1M4
Energia no máximo
F8XM-M5EJ-ZDKCP
8870-35DE-RVGHX
Experiência no máximo
GR07-2JKV-EG53X
KPGF-RJ5K-9UXBQ
Ataque no máximo
J8P7-EUBX-GY01X
KW4A-WANY-3TBZQ
Munições infinitas
89Q2-4THD-5EYE7
CY27-WR4T-H4113

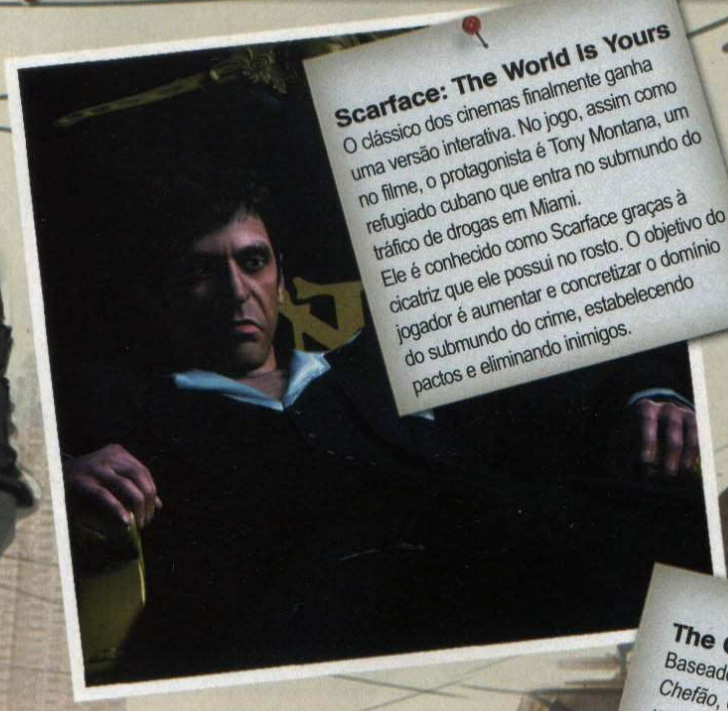
ORA, SEU...
Homer é um exemplo de bom pai: sempre que Bart está encalhado em algum game, ele saca um Action Replay e um exemplar da Dicas & Truques

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.
Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
- Observe atentamente se o código que você escolheu é compatível com a versão do aparelho.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

A MÁFIA DOS VIDEOGAMES

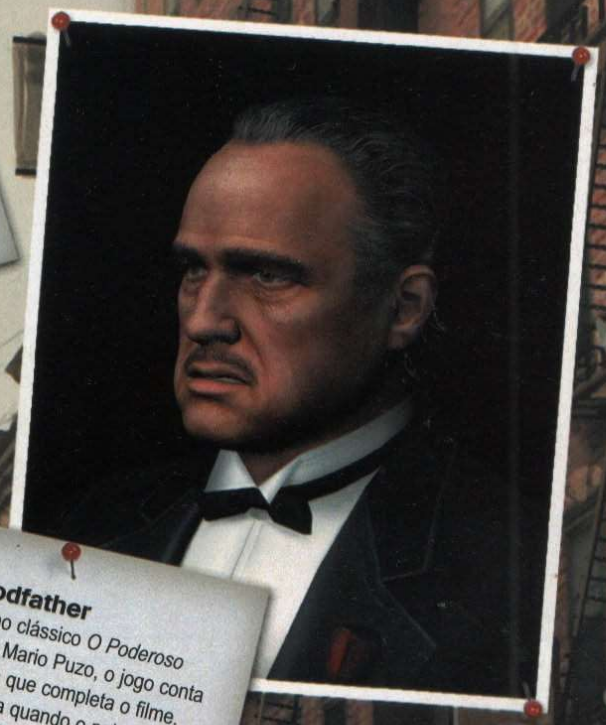
O mundo do crime está mais perto do que se imagina. Pouco a pouco, ele toma conta do PS2. E o pior: nós adoramos isso!



Scarface: The World is Yours

O clássico dos cinemas finalmente ganha uma versão interativa. No jogo, assim como no filme, o protagonista é Tony Montana, um refugiado cubano que entra no submundo do tráfico de drogas em Miami.

Ele é conhecido como Scarface graças à cicatriz que ele possui no rosto. O objetivo do jogador é aumentar e concretizar o domínio do submundo do crime, estabelecendo pactos e eliminando inimigos.

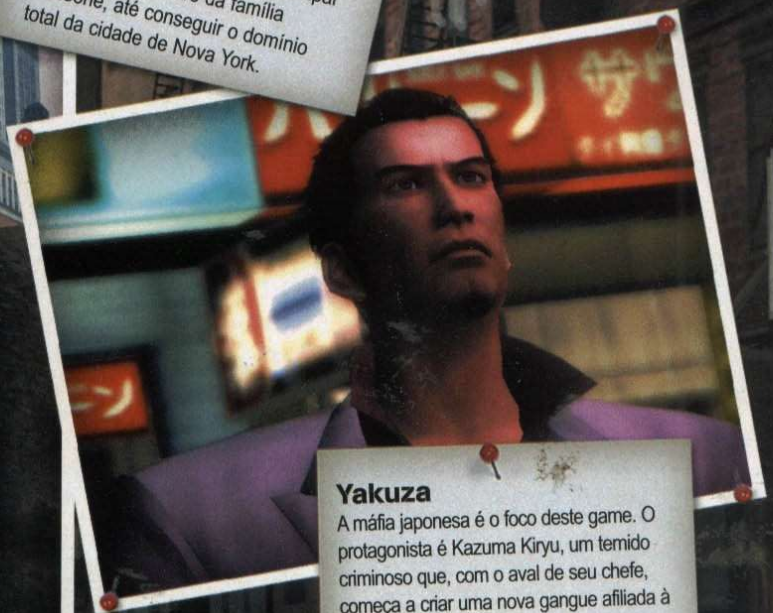


The Godfather

Baseado no clássico *O Poderoso Chefão*, de Mario Puzo, o jogo conta uma história que completa o filme. Tudo começa quando o pai do protagonista (sem nome) é assassinado. Don Corleone resolve apadrinhá-lo e cabe a você garimpar novos postos dentro da família Corleone, até conseguir o domínio total da cidade de Nova York.

Mafia

Um sucesso do PC que foi convertido para PlayStation 2. O jogo conta a história de Tommy, um simples taxista que, por um desses acasos do destino, acaba salvando dois gângsteres da família de Don Salieri. Vendo as habilidades de Tommy, Salieri oferece a ele um emprego de motorista, que mesmo a contragosto, acaba aceitando depois de ser ameaçado por famílias rivais. Dentro da máfia, Tommy começa uma carreira promissora e cheia de dilemas.



Yakuza

A máfia japonesa é o foco deste game. O protagonista é Kazuma Kiryu, um temido criminoso que, com o aval de seu chefe, começa a criar uma nova gangue afiliada à Yakuza. Acontece que seu amigo Akira Nishiki, que tem uma irmã doente, acaba matando o chefe desta organização. Kazuma para proteger Akira, assume a autoria do assassinato e é preso. Dez anos depois, Kazuma volta às ruas e tem como objetivo colocar sua vida de volta nos eixos.

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

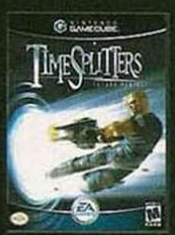
>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<



>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIL

Enviamos SEDEX

M E S

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

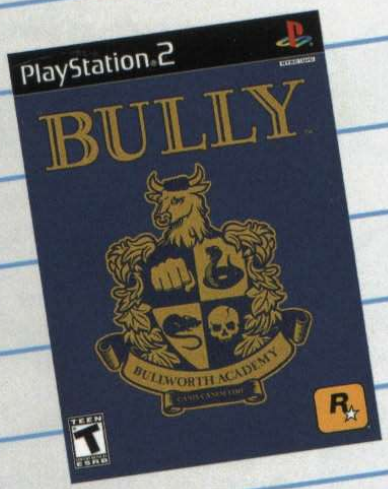
American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

BULLY

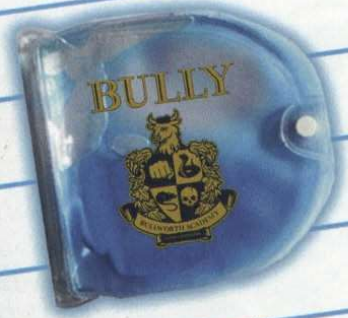
APROVADO

O polêmico Bully está chegando e não vem sozinho...

Na compra do jogo Bully você ganha um exclusivo porta-CD personalizado



+



Acompanha manual em português

Para maiores informações acesse: www.jptech.com.br/bully

JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

PlayStation.2

Tel: (11) 3068-9009
jptech@jptech.com.br
www.jptech.com.br

©2006 Rockstar Games. Todos direitos reservados.Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, Rockstar Lincoln, Rockstar San Diego, Rockstar Toronto, Rockstar Vancouver, o logo, e logos relacionados são marcas e/ou marcas registradas da Take-Two Interactive Software, Inc.